



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU

*Uuden edellä*

# Palvelun kehittäminen käyttäjien kanssa - Case: Deli-projekti

---

Sinnemäki, Marko

2011 Leppävaara

**Laurea-ammattikorkeakoulu**  
Laurea Leppävaara

**Palvelun kehittäminen yhdessä  
käyttäjien kanssa - Case: Deli-projekti**

Sinnemäki, Marko  
Hotelli- ja ravintola-alan  
liikkeenjohdon koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
Huhtikuu, 2011

Sinnemäki Marko

### Palvelun kehittäminen yhdessä käyttäjien kanssa - Case: Deli-projekti

Vuosi 2011

Sivumäärä 75

Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana on ollut Deli-projekti, jonka tarkoituksena on suunnitella Facebookiin yläkoululaisnuorille suunnattu peli. Pelin luomisen motiivina on ollut nuorten terveellisten elämäntapojen edistäminen ja erityisesti kouluruokailun suosion parantaminen. Opinnäytetyössä on keskitytty siihen, onko nuoret mahdollista ottaa mukaan pelin kehittämiseen. Tässä yhteydessä peli on nähty nuorille luotavana palveluna. Tutkimuskysymys oli miten palvelun kehittäminen onnistuu yhdessä käyttäjien kanssa. Tutkimuskysymyksen sekä Deli-projektin ohjaamana teoreettiseen viitekehykseen on liitetty nuoret, sosiaalinen media, co-creation, palvelumuotoilu, workshopityöskentely sekä yhteisölliset ideointimenetelmät. Vaikka kyseessä on tutkittavan ilmiön ainutlaatuisuuden vuoksi tapaustutkimus, edellä mainittujen käsitteiden tarkoituksena on kartoittaa tutkimuskysymykseen vaikuttavat taustatekijät.

Asetettuun tutkimuskysymykseen on pyritty vastaamaan laadullisin menetelmin. Tärkein sisältö on ollut Espoon yhteislyseossa sekä seitsemästä kahdeksaluokkalaisten kanssa järjestetyt workshopit. Järjestettyjä workshoppeja on ollut yhteensä kuusi, kolme kullekin luokkasteelle. Workshopien tarkoituksena on ollut saada nuorilta ideoita kehiteltävän pelin sisällöstä yhteisöllisten ideointimenetelmien avulla. Workshopien järjestämisestä ovat vastanneet kuusi kolmannen vuoden opiskelijaa Laurea-ammattikorkeakoulusta Leppävaarasta. Jokaisesta workshopista on tehty videotaltiointi, josta on havainnoinnin avulla pyritty seuramaan ideointiprosessin etenemistä ja nuorten asennoitumista workshoppeja kohtaan. Näistä havainnoista on tehty sisällönanalyysi, jotta on löydetty vastaus tutkimuskysymykseen. Havainnoinnin lisäksi aineistonhankintamenetelmänä on ollut viimeisen workshopin yhteydessä kysely, jolla on pyritty joko tukemaan tai kyseenalaistamaan havainnoista tehtyjä päätelmiä.

Saatujen tulosten perusteella on voitu päätellä, että palvelun kehittäminen suoraan käyttäjien kanssa on tässä yhteydessä mahdollista. Nuorilta tuli runsaasti ideoita ja he osoittivat selkeästi havaittavaa kiinnostusta peliä kohtaan. Tulokset olivat riittävän johdonmukaisia, mutta tulevaisuudessa Deli-projektissa on huomioitava tiettyjä asioita workshopien järjestämiseen liittyen. Tulokset osoittavat selkeästi siihen suuntaa, että Deli-projektille on luvassa jatkoa.

Sinnemäki Marko

**A User-Driven Service Development. Case: the Deli Project**

Year	2011	Pages	75
------	------	-------	----

This thesis was commissioned by the Deli Project. The Deli Project was initiated in order to design a game that is available on Facebook, where teenagers could learn to lead a healthy life and also to appreciate school lunch more than currently. In this thesis the focus has been on whether teenagers can be involved in developing the game. In this context the game is considered to be a service aimed at teenagers. The research question was: "How does the service development function in co-operation with users?". The Deli Project and the research question have been the guidelines when outlining the theoretical frame of reference, which included the youth, service design, social media, co-creation, planning a workshop and collaborative innovative methods. Due to its uniqueness this thesis is a case study. Theory was also needed in order to clarify the key aspects linked to the research question.

Qualitative methods have been used to answer the research question. The organized workshops with 7<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup> grade students in Espoo Yhteislyseo school were the most important content in this thesis. There were altogether six workshops, three for both grade levels. The objective of these workshops was to get the teenagers to share their ideas on the game content with the help of collaborative innovating methods. The workshops were organized by six third year students from Laurea University of Applied Sciences Leppävaara Campus. Each workshop was video recorded and observations were made on each recording in order to evaluate the innovative process and the attitude of the teenagers towards the workshops. A content analysis on these observations was carried out to find an answer to the research question. In addition to the observation a feedback survey was carried out after the last workshops to either support or to question the conclusions made on the observations.

The results show that developing a service together with the users is feasible in this context. The 7<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup> graders had various ideas and they were clearly interested in the game. The results were consistent enough to be drawn conclusions on but some aspects have to be reconsidered in the future. The bottom line is that the results clearly show that the Deli Project will have a continuation.

Keywords      co-creation, service design, social media, workshop, collaborative innovative methods

## Sisällys

1	Johdanto .....	7
1.1	Tutkimuskysymys .....	8
1.2	Deli-projekti .....	8
1.3	Projektiorganisaatio .....	9
2	Nuoret sosiaalisen median palvelun kehittäjinä .....	11
2.1	Co-creation .....	11
2.1.1	DART .....	12
2.1.2	Palvelumuotoilu .....	13
2.1.3	Workshop-työskentely .....	14
2.2	Sosiaalinen media .....	16
2.3	Nuoret Deli-projektissa .....	18
2.3.1	Nuorten näkemyksiä hyvinvoinnista .....	20
2.3.2	Nuoret virtuaalisina toimijoina .....	22
3	Laadullinen tutkimus .....	24
3.1	Tapaustutkimus .....	25
3.2	Aineistonhankintamenetelmät .....	27
3.2.1	Havainnointi .....	27
3.2.2	Kysely .....	29
3.3	Aineistonanalyysin menetelmät .....	31
3.3.1	Litterointi .....	31
3.3.2	Sisällönanalyysi .....	32
4	Tutkimuksen toteutus .....	34
4.1	Käytännön osuus .....	36
4.2	Yhteisölliset ideointimenetelmät .....	37
4.3	Ideointiprosessi .....	37
4.3.1	Ensimmäiset workshopit .....	38
4.3.2	Toiset workshopit .....	40
4.3.3	Kolmannet workshopit .....	42
4.4	Workshopien havainnointi .....	44
5	Analyysi .....	46
5.1	Seitsemäsluokkalaiset .....	46
5.2	Kahdeksaluokkalaiset .....	52
5.3	Yhteenveto .....	57
5.3.1	Palautteen analyysi .....	59
5.3.2	Kehitysehdotuksia tuleviin workshoppeihin .....	60
6	Luotettavuus .....	62
7	Oma arviointi .....	64

Lähteet .....	65
Liitteet.....	68

## 1 Johdanto

Palveluita kehitettäessä on jatkuvasti pyritty asiakaslähtöisempään suuntaan. Mitä tarkemmin asiakas tunnetaan, sitä paremmin hänen tarpeisiinsa pystytään vastaamaan. Tämä ei tosin ole aivan näin yksinkertaista. Asiakkaan lähelle on usein vaikea päästä, jos tilanne ei ole luonnollinen. Joudutaan turvautumaan lomakkeisiin ja erilaisiin kyselyihin, jolloin asiakkaan todelliset mielipiteet eivät välttämättä pääse esille. Asiakkaat tulisi saada mukaan varsinaiseen palveluiden luomiseen, jos asiakas todella halutaan asettaa toiminnan lähtökohdaksi. Näin he eivät olisi vain kaupanteon toinen osapuoli, vaan aktiivinen osa palvelun rakentamisessa. Asiakkaat sitoutuisivat palveluun ja sen käyttämiseen varmasti enemmän, jos olisivat itse olleet mukana luomassa sitä.

Juuri tästä näkökulmasta tätä opinnäytetyötä on lähdetty toteuttamaan. Kyseessä ei ole aivan suoraviivaisesti palvelun kehittäminen, koska kehittämisen ja luomisen kohteena on peli. Kyseinen peli ei tule olemaan vain pelaamista varten, vaan sen tarkoitus on saada nuoret yläkoululaiset tutkiskelemaan omia elintapojaan ja kenties muuttamaan niitä terveellisempään suuntaan. Pelin kehittämisen takana on vuonna 2008 aloitettu Deli-projekti, jonka lähtökohdista olivat tutkimustulokset, joiden mukaan yläkoululaisnuorista suuri osa ei enää käynyt kouluruokailussa. Tätä kehityssuuntaa haluttiin lähteä muuttamaan tavalla, jolla nuoret voitaisiin todella tavoittaa. Siksi päätettiin kehittää peli Facebookiin, satojen miljoonien käyttäjien sosiaaliseen mediapalveluun, missä nuoret voisivat keskustella toistensa kanssa mieltymyksistään ja kerätä erilaisia pelin sisäisiä pisteitä hyvillä, sosiaalisilla ja terveellisillä valinnoilla. Pelin tullaan tekstissä viittaamaan myös nimellä Deli.

Opinnäytetyö on tämän projektin jatke ja sen työstäminen alkoi vuoden 2010 syksyllä. Tärkein osa tätä oli espoolaisten yläkoululaisten nuorten kanssa toteutetut workshopit, joissa hyödyntämällä erinäisiä yhteisöllisiä ideointimenetelmiä pyrittiin selvittämään, minkälaista sisältöä nuoret tämänkaltaiselta peliltä haluaisivat. Opinnäytetyöstä kehittyi tätä myötä luonteeltaan tutkimuksellinen tapaustutkimus, jossa pyrittiin vastaamaan siihen, miten palvelun kehittäminen onnistuu suoraan käyttäjien eli nuorten kanssa. Tutkimuksen olennaisimmaksi sisällöksi muodostui workshopien videointien havainnointi ja niistä tehty sisällönanalyysi.

Seuraavissa alaluvuissa eritellään opinnäytetyön tutkimuskysymystä ja taustoja tarkemmin. Tämän jälkeen kartoitetaan tutkimukseen liittyvä teoreettinen viitekehys, jolla valotetaan opinnäytetyön taustoja. Luvussa 3 käsitellään opinnäytetyön tutkimuksellista pohjaa ja esitellään valitut aineistonkeruu- ja analysointimenetelmät. Opinnäytetyön jälkipuolella siirrytään käytäntöön ja itse toteutettuihin workshopeihin sekä pyritään löytämään vastaus asetettuun tutkimuskysymykseen. Aivan lopussa tullaan arvioimaan opinnäytetyön luotettavuutta sekä sitä, miten opinnäytetyön läpiviennissä on omasta mielestä onnistuttu.

## 1.1 Tutkimuskysymys

Deli-projektin tavoitteet kytkeytyvät vahvasti itse pelin sisällön luomiseen ja sen saamisesta todelliseen tuotantoon. Opinnäytetyön osuus keskittyy lähinnä Deli-projektin tavoitteeseen olla todella käyttäjälähtöinen, jotta pelin luomisesta todella olisi hyötyä. Kuluvan vuoden alkupuolella pelistä tullaan luomaan alustava testiversio, joka keskittyy pelin aloittamiseen ja sen perusominaisuuksien toimintaan. Tärkeintä olisi, että tulevaisuudessa työpajoissa nuorilta saataisiin esiin ne ratkaisevat tekijät, jotka tekisivät pelistä käyttäjilleen sekä kehittäjilleen tarkoituksen mukaisen kokonaisuuden. Mikä saisi nuoret Delin pariin?

Henkilökohtaiset tavoitteet liittyivät workshopien läpivientiin ja siihen, miten siinä on kokonaisuutena onnistuttu. Yksinkertaisesti tavoitteena oli selvittää, miten palvelun kehittäminen onnistuu käyttäjien kanssa. Tämä on opinnäytetyölle asetettu tutkimuskysymys. Deli-projektissa se merkitsi sitä, toimivatko järjestetyt tapaamiset siten, että käyttäjät haluaisivat toimia osana palvelun tai tässä tapauksessa pelin kehittämistä. Järjestettävät workshopit muodostivat mielenkiintoisen kokonaisuuden, jota pyritään tutkimuskysymyksen valossa selvittämään. Workshoppeja järjestettiin useampia, joten kyseessä ei ollut vain yksittäisen ilmiön tapaustutkimus.

## 1.2 Deli-projekti

Deli-projekti on ollut käynnissä vuodesta 2008, jolloin on lähdetty ideoimaan ajatusta pelistä, jonka avulla metropolialueen yläkoululaiset 13 - 16-vuotiaat nuoret saataisiin kiinnostumaan enemmän kouluruoasta sekä yleisesti terveellisistä elämäntavoista. Tulevaisuudessa pelin toimintaa on tarkoitus laajentaa koko Suomea kattavaksi toimintaympäristöksi. (Deli-project - Deli presentation for thesis Marata 2010.)

Deli-projektissa on selvitetty, että vain harva nuori syö koulussa kaikkea tarjolla olevaa ruokaa. Lisäksi nuorten muutkaan terveyteen vaikuttavat valinnat eivät ole olleet kaikista otollisimpia. Pelin tavoitteet eivät tosin ole vain terveyteen ja ruokavalioon liittyviä vaan niitä löytyy myös sosiaalisesta näkökulmasta. Eri tavoitteiden kannalta ideaalisin prosessi olisi sellainen, jossa nuori löytäisi pelin kautta uusia ystäviä, joiden kanssa jakaa mielipiteitä itsensä lisäksi myös ruoasta ja sen valintaan liittyvistä syistä. Pelin piiloajatus on löytää nuorten jokapäiväisiin valintoihin vaikuttavia tekijöitä yleisessä viitekehyksessä - ei missään nimessä yksittäisten nuorten kohdalla. (Deli-project - Deli presentation for thesis Marata 2010.)

Opinnäytetyön tutkimus ei fokuoitunut niinkään nuorilta saatuihin ideoihin ja tulevan pelin sisältöihin vaan aivan tiettyyn vaiheeseen tässä prosessissa. Opinnäytetyön toteutukseen liittyen järjestettiin Espoon yhteislyseossa yläkoululaisten nuorten kanssa workshoppeja, joissa he



ideoivat ja kehittivät peliä siihen suuntaan, mikä heistä oli sopivin. Näiden workshopien avulla oli tarkoitus löytää ne asiat, jotka saivat nuoret pelaamaan kyseistä peliä ja samalla toteuttamaan Deli-projektin pelille asettamia tavoitteita. Tutkimukseni keskittyi näiden workshopien onnistumiseen uutena palvelunkehittämismetodina, kun prosessiin osallistuivat itse käyttäjät. Projektin tämän vaiheen onnistuminen toisi workshoppeille todella laajat mahdolliset sovellusmahdollisuudet.

Deli-projektissa itse pelin aihio on suhteellisen pitkälle suunniteltu. Pelissä nuori kirjautuu peliin Facebookin kautta ja lähtee luomaan omaa pelihahmoaan. Peli toimii todellisen kartan pohjalta, joten nuoren on mahdollista merkitä sijaintinsa tarkkaan oikealle kartalle, oli hän sitten kotona, koulussa tai harrastusten parissa. Kartan avulla nuori voisi hankkia myös uusia ystäviä omalta lähialueeltaan. Näin olisi mahdollista muodostaa ystävyysuhteita ja jakaa mielipiteitä erilaisista asioista. (Liite1 - Game synopsis.)

Jotta pelissä voi toimia, tulee pelihahmon energiaa pitää yllä syömällä ruokaa ja sen ostamiseen tarvitaan ”pelirahaa”. Tätä kautta pelihahmolle kertyy muun muassa terveys- ja sosiaalisia pisteitä. Peli etenee pitkälti sen pohjalta, minkälaisia ravitsemuksellisia valintoja nuori tekee. Kouluruoka on ilmaista ja terveellistä, kun taas pikaruoka saattaa tuoda sosiaalisia pisteitä, mutta vähentää terveyspisteitä. Positiiviset pistesaaliit tuovat pelihahmolle lisää rahaa, jolloin voi taas tehdä lisäostoksia. Pelissä tulee olemaan lisäksi harrastuksia ja mahdollisesti ammatteja, joista voi ansaita erilaisia pisteitä ja pelirahaa. Peli loisi tätä kautta nuorille sosiaalisen toimintaympäristön, joka ei olisi sidottu vain virtuaalisen ympäristöön. Tietokoneen ääressä istuminen ei ole pelin tavoite millään tasolla. (Liite1 - Game synopsis.)

### 1.3 Projektioorganisaatio

Projekti on käynnistynyt jo muutama vuosi sitten ja tällä hetkellä sen ytimessä ovat aktiivisesti mukana Auli Guillard, Juha-Pekka Lehtonen ja Jaesong Park. He ovat olleet suunnittelemassa peliä tähänastiseen vaiheeseen saakka. Aikaisemmin mukana on ollut myös Marc Heitkamp. Auli Guillard oli päätoiminen yhteyshenkilö tässä projektissa. Häneltä sai heti aiheita ideoitaessa ja rajattaessa hyvän perehdytyksen aiheeseen sekä kaiken avun Deli-projektia koskien, mitä prosessin aikana tarvitsi. Tätä ennen projektista on tehty opinäytetyö ”Project Management in Deli project - Creating Social Tools to Promote School Lunch” Sanna Parviaisen toimesta.

Käytännön toteutuksessa erittäin suuri apu tuli opinäytetyön suunnitteluvaiheen aikaan käynnissä olleesta Palveluinnovaatioiden kehittämisen opintojaksosta. Sieltä tuli kuuden hengen ”Deli-ryhmä” auttamaan workshopien toteutuksessa. He keskittyivät lähinnä pelin sisällölliseen kehittämiseen ja saatuihin ideoihin sekä tuloksiin. Analysoitava aineisto tuli pitkälti

heidän tekemiensä kirjallisten havaintojen ja workshopien videointien kautta. Deli-ryhmään kuului Tomi Juselius, Rami Kylä-Uuppo, Virpi Virolainen, Tia Savolainen, Ville Kääriäinen ja Matias Kalkkila. Koko Deli-projektiryhmän kanssa on oltu yhteydessä tapaamisissa useampaan kertaan ja Deli-ryhmän kanssa olen ollut yhteydessä sähköpostin välityksellä sekä suoraan kasvotusten. Jo alkuvaiheessa oltiin tietoisia siitä, että työn onnistuminen oli pitkälti kiinni heidän toiminnastaan, mutta luottavaisuus ja tyytyväisyys ainoastaan lisääntyivät prosessin edetessä. Yhteistyö tiivistyi siinä vaiheessa, kun workshopit käynnistyivät ja aineistoa alkoi kertyä. Kerätty aineisto saatiin käyttöön sen jälkeen, kun he eivät sitä enää viime vuoden joulukuun puolenvälin jälkeen opinnoissaan tarvinneet.

Yhteistyössä mukana oli Espoon yhteislyseon kuusi 7.- ja kuusi 8.-luokkalaisia nuorta. Juuri nämä nuoret tulivat toiminnallaan ratkaisemaan sen, onnistutaanko Deli-projektin tavoitteet saavuttamaan. Tässä yhteydessä ei tulla mainitsemaan heidän nimiään, koska sillä ei sinällään ole merkittävää vaikutusta tutkimukseen ja heidän asemansa tutkimuksen kohteina säilyy mahdollisimman objektiivisena. Espoon yhteislyseon kontaktihenkilö oli koulun kotitalouden lehtori.

## 2 Nuoret sosiaalisen median palvelun kehittäjinä

Tässä luvussa määritellään opinnäytetyön ja Deli-projektin kannalta merkittävimpiä käsitteitä. Tavoite on kertoa projektin ja käsitteiden keskinäisistä sidoksista. Tutkimukselle oleellisten käsitteiden määrittely on välttämätöntä, jotta tutkija osoittaa tutustuneensa tutkittavaan aiheeseen mahdollisimman syvällisesti ja monipuolisesti. On syytä esitellä käsitteet sellaisessa näkökulmassa, että ne tukevat tutkimukseen ja tutkimuskysymykseen liittyvää lähestymistapaa. Määrittelyn kautta käsitteet rajautuvat ja niille saadaan luotua tutkimuksellinen konteksti. Käsitteet tulee esitellä sekä itsenäisinä että osittain toisiinsa tutkimuksen kautta liittyvinä osasina. Määrittely ei ole aina yksinkertaista ja vaikeus riippuu pitkälti siitä ovatko käsitteet jo yleisesti laajasti tunnettuja vai tutkimusyhteisölle täysin uusia. (Hirsjärvi ym. 2009, 149 - 152.)

Keskeisiä käsitteitä ei Uwe Flickin (2002, 49) mukaan ole välttämättä helppo rajata. Aluksi saattaa tuntua siltä, että tutkimuksen kannalta tulisi mainita lukuisia eri asioita. Sellaiset käsitteet, jotka antavat mahdollisimman laajan kuvan tutkimuksen taustoista, ovat usein mainittavien joukossa. Tärkeintä ei missään nimessä ole käsitteiden tai teorian määrä vaan niiden oleellisuus tutkimuksen kannalta. Jos tuntuu siltä, että käsitteitä on liikaa, tilanne on luultavasti juuri näin. Tutkijan tulisi tietää milloin asiayhteys on jo liian etäinen. Tutkijan täytyy voida luottaa omaan osaamiseensa, jos hän haluaa edetä tehokkaasti.

Opinnäytetyön kannalta oleellimmat käsitteet ovat nuoret, co-creation, workshopityöskentely ja sosiaalinen media. Lisäksi käydään läpi yhteisölliset ideointimenetelmät, jotka liittyivät vahvasti järjestettäviin workshoppeihin. Nämä ovat ne aihealueet, joita tullaan myöhemmässä analyysivaiheessa heijastelemaan tuloksiin ja niistä tehtäviin päätelmiin.

### 2.1 Co-creation

Co-creation tarkoittaa tuotteiden ja palveluiden kehittämisen yhteydessä juuri sitä mitä suomenoskin, yhdessä tekemistä. Deli-projektissa co-creation viedään aivan uudelle tasolle, jossa ”kuluttajat” ovat fyysisesti kehittämässä peliä yhdessä ”tuottajien” eli Deli-ryhmän kanssa. Ideat tulevat suoraan käyttäjiltä ilman välikäsiä ja tilanteet ovat hallittuja workshoppeja, jossa kaikki ajatukset ovat tervetulleita. Ainoa ohjaus järjestävän Deli-ryhmän osalta on menetelmät, joita ideoinnissa käytetään. Luonnollisesti ryhmä osallistuu ideointiin ja johtaa tilannetta eteenpäin, kun se on tarpeen. Käyttäjiä ei saa jättää tyhjän päälle vaan heille voi ehdottaa jotain, jos tilanne tuntuu sitä vaativan.

Nykyaikana on tultu siihen tilanteeseen, että uusia tuotteita ja palveluita tulee valtavasti joka puolelta. Kuluttajan on vaikea löytää juuri sitä itselle sopivaa palvelua, kun tarjontaa on

niin runsaasti. Tämä on ongelma myös tuottajien näkökulmasta, sillä pitäisi osata valita oikea kohderyhmä ja saada heidät houkuteltua käyttämään juuri tätä tiettyä palvelua. Uusien tuotteiden on oltava entistä asiakaslähtöisempiä, jotta ne saisivat edes jonkinlaista huomiota. Tässä olisi Prahaladin ja Ramaswamyn (2004, 1 - 2) mukaan nähtävissä suuntaus uudenlaiseen kehittämismenetelmään, jota kutsutaan nimellä co-creation. Siinä tuotetta tai palvelua kehitetään suorassa yhteistyössä asiakkaan kanssa, jolloin kuluttajan mieltymykset saadaan erittäin tarkasti talteen. Tässä mallissa kuluttajan asema on erilainen ja siirtynyt lähemmäs palveluntuottajia. Asiakas ei ole enää loppukäyttäjä vaan myös kehittäjä.

Asiakasta ei voi enää pitää ulkopuolisena ja passiivisena tekijänä. Uudet teknologiat, kuten internet, ovat mahdollistaneet laajan tiedonhankinnan, johon valveutunut asiakas helposti turvautuu. Asiakas ei myöskään ole sidottu paikkakuntaan vaan halutessaan hän voi olla yhteydessä koko maailmaan. Sosiaalisen median toimintaympäristöt kuten Facebook, ovat luoneet pohjan, sille miten kuluttajat voivat halutessaan tukeutua toisiinsa ja hakea neuvoa. Toisaalta Facebook on yrityksille valtava tietovaranto, jota ei ole vielä osattu täysin hyödyntää. Lisäarvon luominen palveluille ei ole enää niin yksinkertaista ja siksi asiakas tulisi saada mukaan tapahtumaketjuun. Jos yritys saa asiakkaansa mukaan prosessiin, jossa luodaan juuri heille sopivaa palvelua, tulokset ovat kaikkien kannalta parhaat mahdolliset. Asiakas tulee saada osaksi verkostoa, jossa hän itsessään on arvon lähde, ei vain se joka kuluttaa ja maksaa palvelusta. (Prahalad & Ramaswamy 2004, 2 - 4; 10 - 11.)

Co-creation ei ole täysin uusi asia, vaikka se saattaa kuulostaa mullistavalta ajatukselta. Jo noin vuosikymmenen ajan on ollut olemassa muun muassa rakennusyrityksiä, jotka rakentavat asiakkaalleen juuri sellaisen talon kuin hän haluaa. Asiakas haluaa usein olla mukana lähes kaikissa yksityiskohdissa aina piharakennuksesta keittiönkaapistojen vetimiin. Tässä rakentajayritykset tuovat oman osansa palvelun arvoon ammattitaidollaan, näkemyksellään ja tuntemuksellaan erilaisista säädöksistä. Toisella puolella on kuluttaja, joka saa kotiinsa haluamansa materiaalit, pinnat ja pohjaratkaisun. Tällaisella mallilla molemmat luovat arvoa prosessiin, jolloin co-creationin idea toteutuu täydellisesti. Tämä kertoo, että yhdessä luomalla, osapuolilla on mahdollisuudet hyvään menestykseen. Co-creationille on kuitenkin asetettava tiettyjä edellytyksiä, jotta se toimisi. (Prahalad & Ramaswamy 2004, 19 - 21.) Samanlaiselle kehitykselle on kannatusta tuonut service design eli palvelumuotoilu. Siinäkin korostetaan asiakkaiden osallistamisen merkitystä parhaan tuloksen saamiseksi (Miettinen & Koivisto 2009, 11).

### 2.1.1 DART

Prahalad ja Ramaswamy (2004, 23 - 31) ovat määritelleet neljä osa-aluetta, jotka co-creation tarvitsee onnistuakseen. Tästä on muodostunut DART (dialogue - access - risk assessment -

transparency) eli dialogi, saatavuus, riskien arviointi ja läpinäkyvyys. Dialogilla tarkoitetaan sitä, että molempien osapuolien tulee olla aktiivisia ja molemmat osapuolet nähdään tasapuolisina tekijöinä prosessissa. Käsiteltävien aiheiden tulee kiinnostaa molempia ja keskusteluille tulee luoda niille sopiva ympäristö. Saatavuudella puolestaan tarkoitetaan sitä, että kuluttajilla tulisi olla mahdollisuus tutustua siihen, miten palvelua luodaan ja minkälaisia prosesseja siinä on takana. Kuluttajille tulee luoda kokemuksia siitä, että hän on osallinen yrityksen toiminnassa, vaikka hän ei fyysisesti omistaisi mitään. Läpinäkyvyys kytkeytyy vahvasti tähän alueeseen. Asiakkaiden on esimerkiksi tiedettävä mistä palvelun hinta syntyy, jotta he olisivat valmiit maksamaan sen. Jos yrityksellä ei ole mitään salattavaa, sitä on turha peitellä. Riskien hallinta koskettaa niin yrityksiä kuin kuluttajiaakin. Voiko yritys toimia voitollisesti täysin avoimessa co-creation ympäristössä ja toisaalta ovatko kuluttajan tiedot kaikille avoin tiedonlähde.

Tärkeimmäksi tässä yhteydessä muodostuu se, että kuluttaja ja tuottaja ovat aktiivisesti yhteydessä toisiinsa ja kertovat avoimesti sekä tasapuolisesti prosessiin liittyvistä aspekteista. Yrityksen tulee olla valmis kertomaan tuotteeseen ja palveluun vaikuttavista tekijöistä niin eduista kuin haitoista. Näin kuluttaja osaa tehdä oikeita ja perusteltuja valintoja. Lisäksi avoin keskustelu luo pohjan uusien tehokkaampien säännösten luomiselle. Dialogista syntyy erilaisia keskustelualustoja, joissa kuluttajat ja tuottajat voivat kohdata muun muassa verkossa. Avoimuudella luodaan ennen kaikkea luottamusta asiakassuhteeseen, mikä on oleellista toimivan yhteistyön kannalta. (Prahalad & Ramaswamy 2004, 31 - 33.)

Kuten co-creationin perinteisessä muodossa, myös workshopien kontekstissa DART on hyvä pitää mielessä. Dialogin on oltava avointa ja käyttäjien tulee saada pohjatieto tuottajilta. Käyttäjien tulee tietää mihin heidän ideoitaan käytetään ja kuinka niitä voidaan hyödyntää. Riskinä on nähtävä se, pitääkö kuitenkin jotain puolia pitää salassa vai voiko niiden vaikutuksista puhua avoimesti käyttäjien kanssa. Co-creation malleja ei siis voi sivuuttaa, mutta niille luodaan Deli-projektissa huomattavasti käytännönläheisempiä ulottuvuuksia. Palvelumuotoilu on toimintamalli, joka on erityisen kiinnostunut tämänkaltaisesta helpommin lähestyttävästä yhteistoiminnasta.

### 2.1.2 Palvelumuotoilu

Service design eli palvelumuotoilu on yksi tämän hetkisen liiketoiminnan käytetyimmistä ja puhutuimmista termeistä. Tavoitteena on saada tietystä palvelusta jotain uutta ja innovatiivista irti. Tutkimalla palvelua erilaisilla lähestymistavoilla palveluihin saadaan lisäarvoa, ja sekä palveluntarjoaja että asiakas hyöttyvät kehityksestä. Palvelun muotoiluun kuuluu usein oleellisena osana joko asiakkaan toiminnan tarkka seuranta tai asiakkaan osallistaminen itse palvelun kehittämiseen. Jo pitkään on ollut käytössä termi co-creation, eli asiakas on aktiivi-

sesti tuottamassa palveluun uutta sisältöä. Tämä on suoraa seurausta viime vuosikymmenten yhä asiakaslähtöisemmästä palveluiden suunnittelusta. Palvelumuotoilu on prosessi, jonka voi jakaa kolmesta viiteen vaiheeseen. Sillä on lähes poikkeuksetta alku ja loppu - se on aina eräänlainen hanke. (Miettinen & Koivisto 2009, 11.)

Palvelumuotoilun alussa pyritään käsitteellistämään palvelun sisältö, kohderyhmät sekä asiakkaan toimintaympäristö. Seuraavaksi siirrytään itse toteutukseen, jossa asiakkaat otetaan mukaan prosessiin ja aloitetaan erilaisten toimintamallien suunnittelu. Loppua kohden arvioidaan tuotettuja toimintamalleja ja karsitaan ideoista käyttökelvottomat pois. Tärkeää on myös arvioida, tuottavatko tehdyt ratkaisut todella lisäarvoa asiakkaan näkökulmasta. Tärkeää on, ettei palvelumuotoilu jää sanahelinäksi vaan se saisi aikaan jotain näkyvää ja todellista. Ei kannata hakea vähäisiä parannuksia, jos on mahdollisuus parempaan - todelliseen läpimurtoon. Palvelun muotoilu vaatii vahvaa sitoutumista niin palveluntarjoajalta kuin asiakkaalta. (Miettinen & Koivisto 2009, 13; 36 - 37.) Juuri tässä näkyy yhteys Prahalad'n ja Ramaswamy'n DART malliin ja tavoitteisiin dialogista ja toiminnan läpinäkyvyydestä (2004, 31 - 33). Ilman näitä, koko prosessi tuloksineen on todennäköisesti turhaa resurssien tuhlaamista. Palvelun muotoilu on kasvava trendi, joka hakee vielä täyttymystään. Kun se aikanaan saadaan globaaliin käyttöön ja positiivisia kokemuksia kertyy, todelliset hyödyt nousevat esiin. (Miettinen & Koivisto 2009, 42.)

Opinnäytetyössä Deli-projektiin liittynyt tutkimus on eräänlaista palvelumuotoilun prosessin seurausta. Workshopeissa käytettävät ideointimenetelmät on mahdollista helposti kytkeä palvelumuotoilun työkaluihin. Tällainen äärimmäisen asiakaskeskeinen suuntaus palveluita kehitettäessä ei siis ole täysin uusi toimintaympäristö. Tutkimusta tehtäessä on huomioitava se, mille pohjalle omaa prosessiaan rakentaa. Co-creationin ja palvelumuotoilun käytännöt ovat oleellisia workshopeja analysoitaessa ja niiden luonnetta sekä onnistumista arvioitaessa.

### 2.1.3 Workshop-työskentely

Workshopin, suomalaisittain työpajan, järjestäminen ei ole aivan yksinkertaista ja monia asioita tulee huomioida jo workshopia suunniteltaessa. Onnistuminen ei tule itsestään ja moni saattaa yhden huonon kokemuksen jälkeen hylätä tällaiset työskentelymenetelmät. Laadukkaalla suunnittelulla voidaan välttää useimmat ongelmat ja saada tuloksia, jotka tyydyttävät kaikkia osapuolia. Toiminta workshopeissa keskittyy useimmiten ideointiin, ongelmanratkaisuun tai osallistujien välisten suhteiden muodostamiseen. Tärkeintä on heti alusta lähtien asettaa työskentelylle selkeät tavoitteet, jotta workshopeja lähdetään viemään tarkoituksenmukaisesti eteenpäin. (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010.)

Kun tavoitteet on asetettu, on aika ruveta miettimään tarkemmin itse workshopien rakennetta. Kuinka monta osallistujaa tulisi olla ja keiden tulisi olla mukana prosessissa. Jos osallistujia on liikaa, eivät kaikki välttämättä saa ajatuksiaan esille. Hyvät ideat saattavat hukkuu massan joukkoon, jolloin tulokset jäävät pinnallisiksi. Suuria ryhmiä voidaan hyödyntää esimerkiksi workshoppeissa, joissa tavoitteena on oppiminen. Muuten, jos kyseessä on ideointi, ja kaikki osallistujat eivät tunne käsiteltävää asiaa ennestään yhtä hyvin, osa heistä jää helposti sivustakatsojan rooliin. Toinen tärkeä rakenteellinen näkökulma on sijainti - paikka, jossa workshopit tullaan järjestämään. Resurssit on otettava aina huomioon, sillä tapahtumapaikkoja löytyy varmasti useampia. Lisäksi on hyvä miettiä, halutaanko toimia objektiivisessa ympäristössä, jossa kaikki ovat samassa tilanteessa vai halutaanko osallistujia tukea tutulla ympäristöllä. (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010.)

Kun workshopien pohja on luotu, voidaan siirtyä tarkempiin yksityiskohtiin. Miten työskentely etenee, minkälaisia menetelmiä käytetään, ja mihin aihealueeseen keskitytään missäkin vaiheessa. Tavoitteet ja sisällöt kannattaa avata tarkasti, jotta workshoppeissa saadaan esille prosessin kannalta oleelliset asiat. Tulee tietää minkälaisia resursseja tarvitaan missäkin vaiheessa, ja tässä auttaa yksityiskohtainen ja tarkasti rakennettu aikataulu. Kun on tiedossa, mitä milloinkin tapahtuu ja missä, on helppo mitoittaa panostukset oikeisiin kohteisiin. Näin workshopit eivät myöskään veny liian pitkiksi ja osallistujien kiinnostus säilyy alusta loppuun korkeana. Käytettävät ideointi- tai keskustelumenetelmät valitaan tältä pohjalta, osallistujien määrä huomioiden. Hyvin suunniteltu yksityiskohtainen aikataulu takaa usein myös workshoppeissa syntyvien tulosten laadun. (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010.)

Toteutusvaiheessa on hyvä muistaa, että ihmiset oppivat parhaiten silloin kun saavat itse osallistua ja luoda sisältöä. Pitkä luento ei välttämättä luo yhtä hyviä edellytyksiä menestykselle kuin silloin, kun osallistujat itse pohtivat asiaa ja keskustelevat vertaistensa kanssa ajatuksistaan. Ihmisten erilaiset luonteet on huomioitava, ja siksi menetelmissä kannattaa olla vaihtelua, jotta myös hiljaisemmat ja sosiaalisesti aremmat ihmiset saavat mahdollisuuden esittää mielipiteensä. Tämä onnistuu esimerkiksi hyödyntämällä kirjoittamista osana ajatusvirtaa, jolloin ei tarvitse kaikkien edessä kertoa ideoitaan, vaan ne kerätään yhteen nimettöminä. Lisäksi toisilleen tuttuja henkilöitä kannattaa sijoittaa eri ryhmiin, jolloin arkiset ja tutut rakenteet hajoavat ja syntyy uutta. Mielenkiinnon säilyminen ja sitä kautta syntyvä vilkas keskustelu, ovat hyvän workshop-työskentelyn tärkeimmät osatekijät. (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010.)

Workshoppeissa syntyneet ideat, ratkaisut tai yhteisymmärrykset eivät saa jäädä tyhjän päälle, vaan jo suunnitteluvaiheessa pitää tietää, mitkä ovat workshopien jälkeiset jatkosuunnitelmat. Onnistumista on vaikea määritellä, jos ei tiedetä, miten osallistujat ovat työskentelyyn

suhtautuneet. Palautekyselyt tai uudet workshoptilaisuudet voivat selkeyttää tilannetta ja näin saadaan selville, miten on onnistuttu. Workshopien tulokset eivät saa jäädä hyödyntämättä, vaan ne tulee ensinnäkin jakaa ja tiedottaa kaikille osallistujille ja asianosaisille. Jos ennen workshoppeja ei ole suunniteltu, miten saatuja tuloksia viedään eteenpäin, on suunnitelmassa ollut selkeä puute. (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010.)

## 2.2 Sosiaalinen media

Opinnäytetyöhön sosiaalinen media liittyy vaikutusvälineenä, jonka tavoitteena oli saada nuoret yläasteikäiset käyttämään enemmän kouluruokailua sekä syömään yleisesti ottaen terveellisemmin. Vaikka opinnäytetyössä itsessään ei päästä hyödyntämään sosiaalista mediaa ja erityisesti Facebookia, se on silti eräänlainen viitekehys, jonka pohjalta toimia. Facebook sisälsi ne rajoitukset ja mahdollisuudet mitä Deli'ä suunnitellessa ja ideoidessa tarvitaan.

Sosiaalinen media on yhteiskunnallinen ilmiö, joka on kiihtynyt valtavaan tahtiin viimeisen kymmenen vuoden aikana. Itsessään sosiaalinen media tarkoittaa virtuaalista paikkaa, jossa joukko ihmisiä voi keskustella ja jakaa mielipiteitä toistensa kanssa. Sosiaalinen media on nykypäivän tapa tyydyttää ihmisten sosiaaliset tarpeet aikaa säästävillä ja yksinkertaisilla keinoilla teknologian tukemana. Verkossa jaettu tieto ei enää rajoitu vain tekstiin vaan myös erilaiset median muodot aina äänestä liikkuvaan kuvaan ovat mahdollisia. (Bell 2010, 1.)

Sosiaalisen median nerokkuus piilee usein siinä, että internetissä olevat sivustot eivät sinällään ole mitään ilman käyttäjiä. Käyttäjät, erilaiset yhteistyökumppanit ja mainostajat luovat sisällön ja synnyttävät samalla palvelun houkuttavuuden. Tämä tarkoittaa sitä, että sosiaalisen median takana olevien yritysten on pakko olla aktiivisesti kehittämässä ympäristöä, jotta se parhaiten palvelisi käyttäjien sinne luomaa sisältöä. Sosiaalisen median on pakko olla äärimmäisen asiakaskekeistä. Käyttäjien kehitysehdotusten ja kysymysten välttely etäännyttää heidät nopeasti, sillä korvaavia palveluja varmasti löytyy. Tämä näkökanta on huomioitu kaikkien internet-pohjaisten yritysten liiketoiminnassa. (Entrepreneur Press & Sharp 2009, 127; 130.) Toisaalta on todettava, että vaikka lähtökohdat olisivat hyvät, kaikki eivät voi menestyä, ja osa sosiaalisen median toimijoista poistuu kilpailusta jäätyään suurempien toimijoiden jalkoihin. Riikka Turtiainen (Saarikoski, Suominen, Turtiainen & Östman 2009, 223 - 225) toteaa, että on pystyttävä tarjoamaan mahdollisimman monipuolinen toimintaympäristö, jotta toiminta olisi onnistunutta ja käyttäjien uskollisuus säilyisi. Eräät ovat onnistuneet tällä saralla mainiosti.

Sosiaalisen median yhteydessä on hyvä mainita esimerkki. Viime vuosina verkossa toimiva, Mark Zuckerberg'in ja Danial Moskovitz'in Yhdysvalloissa vuonna 2004 perustama, Facebook



on ohittanut kaikki muut vastaavat palveluntarjoajat. Alkujaan se oli vain Harvardin yliopistoon sisäiseen käyttöön luotu ohjelmisto, mutta suosion kasvettua se avattiin yleiseen käyttöön ja käyttäjien määrä kasvoi nopeasti miljooniin. Vuonna 2007 Facebookin todellista arvoa voitiin vain arvailla, kun 1,6 prosenttia myytiin Microsoftille 240 miljoonalla dollarilla. (Saarikoski ym. 2009, 227.) Voittoa alkoi syntyä pian, kun ymmärrettiin, että käyttäjien toimintaa seuraamalla saadaan houkuteltua mainostajat sivustolle mukaan - siis todellista ja yksittäistä kohdemarkkinointia (King 2008, 15).

Facebook on yhteisöllinen palvelu, jossa jokainen voi rekisteröinnin jälkeen jakaa mielipiteitään, valokuviaan, mieltymyksiään eli lähes mitä vain, laidasta laitaan. Tämä tosin edellyttää, että olet pyytänyt ystäviäsi kavereiksi tai hyväksynyt heidän kaveripyyntönsä. Facebookissa on myös mahdollisuus keskustella näiden kavereidesi kanssa reaaliaikaisesti, joka täyttää puolestaan erilaisen sosiaalisen tarpeen. Facebook-sivusto sisältää myös pelejä, joissa voi yhteistyöllä kavereiden kanssa päästä parempiin tuloksiin kuin toimimalla yksin. (Bell 2010, 188-194.) Facebook on luonut tavan olla yhteydessä omaan sosiaaliseen ympäristöön 24 tuntia vuorokaudessa.

Facebookin sovellukset ovat hyvin laajoja kirjoiltaan, aina erilaisista peleistä päivittäisiin horoskooppeihin. Lukuiset erilaiset testit, kuten ”mikä puu olet?” tai ”missä olet 10 vuoden päässä?” ovat hyvin leikkimielisiä, mutta sisältävät myös vakavan puolen, sillä jos käyttäjä haluaa julkaista tuloksen, sen tulee olla itseä mairitteleva tai vähintään hauska. (Facebook 2010; Saarikoski ym. 2009, 262.) Harvempi haluaa pilkata itseään, esimerkiksi yli sadan kaverinsa näkyvillä. Käyttäjä saattaa olla Facebookiin kirjautuessaan aktiivinen kokeilija, mutta ympäristö muokkaa yksilöä myös tässä tapauksessa. Kun huomaa, etteivät ystävät jaa paljon ylimääräistä sisältöä, oma ”virtuaalinen persoonallisuus” muokkautuu samankaltaiseksi. (Saarikoski ym. 2009, 263.) Deli-projektissa on pyritty siihen, että kehitettävästä pelistä tulisi nuorille osa tätä, jokapäiväistä ja osittain standardisoitunutta toimintaa. Näin Delistä tulisi arkinen käytäntö ja samalla pelin tavoitteisiin sitouttava prosessi. Pelaajien välinen sosiaalisuus on äärimmäiseen tärkeää ja Facebook tarjoaa tälle hienot lähtökohdat. Ennen kaikkea Facebook on ainoa riittävän kattava toimintaympäristö, ja sen käyttäjämäärät ovat yhä kasvussa (King 2008, 23).

Sosiaalinen media on tuonut, käyttäjälähtöisyydestään huolimatta, mukanaan myös ongelmia. Ensinnäkin ihmiset jakavat liikaa tietoa ja kaikki sivustot eivät ole niin hyvin suojattuja kuin uskotaan (Annala, M. 2007). Oikeassa elämässä tapahtunut kiusaaminen on siirtynyt myös verkkoon ja aiheuttanut vakaviakin ongelmia (Tietoturvakoulu 2010). Yhtenä oireena voi myös nähdä oikean elämän sosiaalisuuden häviämisen, jos ihmiset keskustelevat vain Internetin välityksellä. Tästä voi äärimmäisissä tapauksissa seurata riippuvaisuutta, joka saattaa vaikuttaa jopa henkilön mielenterveyteen. (Uusi Suomen verkkolehti. 2008.)

### 2.3 Nuoret Deli-projektissa

Tässä luvussa tullaan käsittelemään nuorille suunnattua markkinointia ja sitä, mitkä ovat nuorten motiivit erilaisten päätösten takana. Tarkemmassa tarkkailussa alaluvuissa ovat nuorten näkemykset omasta hyvinvoinnistaan sekä heidän toimintansa internetin yhteydessä. Nämä aihealueet kertovat hyvin siitä, minkälainen näkemysmaailmaa projektiin osallistuvilla nuorilla piilee pinnan alla. Kit Yarrow ja Jayne O'Donnell (2009) ovat tutkineet juuri nuorille suunnattavaa markkinointia syvällisesti kuluttajakäyttäytymisen kannalta ja teoksessaan, *Gen BuY - How Tweens, Teens And Twenthy-Somethings Are Revolutionizing Retail*, he nostavat esiin mielenkiintoisia näkökantoja nuorista.

Nuoret eivät nykyään tyydy täyttämään vain yksinkertaisia tarpeita, vaan heidän tekojensa taustalla on aina joku suurempi tarkoitus. Nuoret haluavat olla tiettyyn pisteeseen asti yksilöitä ja toisaalta heille on tärkeää kuulua johonkin tuossa vaiheessa elämää. Yarrow ja O'Donnell (2009, 83 - 86) toteavat, että yksi nuorten kantavista taustamotiiveista on se, että he haluavat tulla sosiaalisesti hyväksytyiksi. Se ei tarkoita, että kaikkien tulisi olla samanlaisia kovin laajalla tasolla. Tärkeintä on, että oikea yhteisö löytyy. Tässä nousee esiin nykyajan nuorten valinnan- ja toiminnanvapaus. 2000-luvulla nuorilla on käytössään lähes koko maailma joko kotoa käsin tai parhaassa tapauksessa taskussa tai käsilaukun pohjalla. Virtuaalinen maailma on vienyt yhä enemmän tilaa kasvokkain käytävältä sosiaaliselta kanssakäymiseltä. Tästä on seurannut se, että nuoret pystyvät entistä tarkemmin rajaamaan sitä, minkälaisen kuvan heistä saa. Toiset saavat tietää sinusta juuri sen, minkä itse haluat. Yleisesti ottaen nuoria eivät paina monetkaan velvollisuudet, vaan paineet tulevat sosiaaliselta puolelta.

Nykyajan korkeatasoiseen tekniikkaan pohjautuva yhteiskunta on muokannut ajan teini-ikäiset hyvin eroavaksi joukoksi noin kymmentä vuotta aikaisemmasta vastaavasta ikäluokasta. Internetin välityksellä he voivat olla yhteydessä koko maailmaan ja saada sieltä toiminta- ja roolimalleja. Faktapohjaista tietoa ei haeta enää kirjastoista, koska Google ja Wikipedia tarjoavat helposti saatavilla olevaa materiaalia, kun vain yhteys verkkoon löytyy. Tiedon luotettavuudesta ei olla yhtä kiinnostuneita, jos sen vain löytää helposti. Toisaalta nälkää kasvaa syödessä, ja asioista halutaan tietää enemmän ja tarkemmin. Tieto on edelleen valtaa, varsinkin, jos on kyse valtavirran tapahtumista. Sosiaalisesti hyväksytyt asiat kuten muoti, viihde ja musiikki ovat aihealueita, joita saa ja tulee hallita. Tämän tietouden voi jakaa sosiaalisessa mediassa, mitä kautta haetaan arvostusta ja kiinnostusta omasta kaveripiiristä. Sosiaalinen media on toisaalta valmis paljastamaan yksittäisen henkilön koko maailmalle. Henkiset ja fyysiset vaatimukset ovat tästä syystä muodostuneet teini-ikäisille hyvin omanlaisikseen. Internetin maailma on nopea liikkeissään ja nuoret liikkuvat siellä samaa tahtia. Jos heidät haluaa tavoittaa, on paras keksiä jotain todella ainutlaatuista. (Yarrow & O'Donnell 2009, 95 - 97; 99 - 100.)

Teini-ikäisillä on myös fyysisen muutoksen tuomia haasteita toiminnassaan. Nuorten elimistö vapauttaa runsaasti hormoneja ja pitkäaikainen keskittyminen saattaa olla vaikeaa. Mielialojen nopeat vaihtelut yhdistettynä kasvavaan kiinnostukseen vastakkaista sukupuolta kohtaan eivät voi olla vaikuttamatta nuorten jokapäiväiseen elämään. Tästä elämänvaiheesta huokuu eräänlainen epävarmuus ja haavoittavuus. Nykyaajan teini-ikäiset hakevat mielellään mallia aikaisemmista ikäluokista, jolloin heidän käyttäytymisensä on erityisesti ulkoisesti ikäistään kypsempää. Nuoret hakevat inspiraatiota ympäristöstään ja mediasta, mikä korostaa edelleen valinnanvapauden laajentumista sekä globalisaation vaikutuksia. Tässä kehityksessä on oma kääntöpuolensa, sillä teini-ikäisten keskittyminen ulkonäköönsä on noussut Yarrow'n ja O'Donnellin (2009, 89 - 90) mukaan tärkeään ja usein jopa erittäin tärkeään osaan nuorten elämää. Nuoret pyrkivät rakentamaan länsimaissa vallitsevaa ihannetta pukeutumalla tyylikkäästi ja omistamalla viimeisimpiä teknisiä laitteita. Monesti päätöksenteko rakentuu sille, minkälaisen imagon kukin itsestään haluaa näkyvän.

Teini-ikäisten keho ei ole ainoa kehittyvä alue vaan myös älyllinen kapasiteetti alkaa pitkälti muotoutua täyteen voimaansa tässä vaiheessa ihmisen kehitystä. Tästä seurauksena on se, että nuoret ovat yksi vaikeimmin tavoitettavista ja käsitettävistä kohderyhmistä. Oli kyse sitten markkinoinnista tai yhteiskuntatieteellisestä tutkimuksesta, teini-ikäisten toimintaa on äärimmäisen vaikeaa ennustaa. He ovat toisaalta vankkumattomia päätöksissään ja silti tietyt tahot saavat heidät pyörimään kuin tuuliviiri. Tämä on se vaihe ihmisen elämässä, jolloin kokeillaan kaikkea ja pyritään löytämään oma identiteetti. Joskus se kantaa aikuisen elämän puolelle saakka, joskus taas aikuistuminen on ”suodatin”, johon teiniajan idealistisuus ja aatteellisuus jäävät kiinni. Yarrow ja O'Donnell (2009, 91 - 93) löytävät identiteetin haussa kaksi nuorten mukaan tärkeää kriteeriä - tulee löytää oma paikkansa yhteiskunnassa ja toisaalta lähteä eri suuntaan kuin omat vanhemmat. On helpompi olla jotain vastaan kuin keksiä jotain täysin uutta. Teini-ikä on ensiaskel itsenäisyyteen ja siksi omaa tietä haetaan aktiivisesti - myös vääristä paikoista.

Nuoret ovat Deli-projektin ja opinnäytetyön keskiössä. Tästä syystä on oleellista kartoittaa niitä tekijöitä, jotka vaikuttavat teini-ikäisten kehitykseen. Vaikka Yarrow'n ja O'Donnell'in (2009, 91 - 93) käsitykset kytkeytyvät vahvasti markkinointiin, ei nuorten asemaa eräänlaisina projektin asiakkaina voi unohtaa. Tutkimukselliselta kannalta 13 - 16-vuotiaat nuoret eivät yleisellä tasolla ole otollisin kohderyhmä. He haluavat saada haluamansa nopeasti ja asiat, joita he eivät arvosta, heitetään yhtä pian sivuun. Lisäksi nuorten keskittymisen ylläpitäminen uutta pidempää projektia kohtaan on riski. Toisaalta se korostaa tutkimuksen ainutlaatuisuutta ja tulosten merkitystä huomattavasti. Voitiin olettaa, että lähtökohtaisesti nuoret suhtautuisivat epäilevästi Deli-projektiin, sillä tuossa iässä halutaan itse löytää omat kiinnostuksen kohteet - ei saada niitä valmiiksi tarjottuna. Toisaalta rakenteille oleva peli ruokkii nuorten

halukkuutta toimia omassa sosiaalisessa ympäristössä tarjoamalla siihen aivan uudenlaisen alustan. Jos Deli-projekti saadaan kokonaisuutena vietyä laadukkaasti loppuun, mahdollisuudet ovat loputtomat.

### 2.3.1 Nuorten näkemyksiä hyvinvoinnista

Deli-projektissa kehitettävän pelin yhtenä tavoitteena on nuorten terveellisten elämäntapojen edistäminen. Sosiaalisena ryhmänä nuoret ovat hyvin poikkeava ryhmä osin siitä syystä, että he ovat 13 - 16-vuotiaina erittäin alttiita erilaisille vaikutuksille. Elämänohjeita ja vastaavia näkemyksiä tulee niin kavereilta ja perheeltä kuin koulusta sekä mediasta. Tässä luvussa tullaan avaamaan nuorten käsityksiä hyvinvoinnista vuosien 2004, 2006 sekä 2010 Nuorten elinot -vuosikirjojen avulla. Nämä vuosikirjat ovat Nuorisasian neuvoston, yhteistyössä Nuorisotutkimusverkoston ja Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen, Stakesin kanssa julkaisemia kokoelmia, nuoria käsittelevistä asiantuntija-artikkeleista sekä erilaisista nuorista kootuista tilastoista. Tätä kautta voitiin kartoittaa nuorten näkemyksiä omasta hyvinvoinnista sekä mahdollisesta asennoitumisesta järjestettyjä workshoppeja kohtaan.

Turtiainen ja Kauppinen (Nuorten elinot vuosikirja 2004, 119 - 120) tutkivat artikkelissaan helsinkiläisten yhdeksäsluokkalaisten käsityksiä hyvinvoinnista. Nuorten mukaan tärkeimpiä asioita tässä suhteessa olivat heidän omassa elämässään perhe- sekä kaverisuhteet ja koulumenestys. Nämä asiat koetaan hyvin positiivisina ja oleellisina edellytyksinä hyvälle elämälle. Muita esille tulleita aihealueita tässä yhteydessä olivat terveys ja talous. Kun tutkimuksessa menttiin syvemmälle, oli selvää, että ystävyysuhteilla on suuri merkitys taustatekijänä, ja yksinäisyyttä pidettiin pelottavana asiana. Yksinäisyyden lisäksi vaikeina asioina pidettiin masentuneisuutta ja väsymystä. Nuorten hyvinvointiin liittyvät piirteet eivät siis vaikuta kovin monimutkaisilta. Joko on ystäviä, jolloin jaksaa koulussa ja on seuraa tai on yksin ja masentuu, kun ei ole ihmisiä, joihin tukeutua. Toisiaan tarkastellessaan nuoret kiinnittävät huomiota myös ulkonäköön hyvinvoinnin mittarina. Kalpeus tai ”likainen” ulkomuoto luovat mielikuvaa huonosta elämästä.

Kun tarkastellaan lähemmin sitä, minkälaisena yläkouluikäiset nuoret näkevät terveelliset elämäntavat, on helppo huomata miten paljon ympäristön paine ja median antamat esikuvat siihen vaikuttavat. Ojalan, Vuoren, Välimaan, Tynjälän, Villbergin ja Kannaksen (Stakes, Nuorten elinot vuosikirja 2006, 72 - 75) tutkimuksellisen artikkelin mukaan nuoret tytöt pyrkivät olemaan hoikkia, kun taas pojat kokevat usein olevansa liian laihoja. Tämä artikkeli näkee kyseisen kehityksen motiiveina juuri mediassa annetut kauneushanteet niin sanotusti täydellisistä vartaloista, niin naisten kuin nykyään myös miesten kohdalla. Tutkimukseen osallistui noin 1500 nuorta ja artikkelin pääpaino on 9.-luokkalaisissa eli 15-vuotiaissa nuorissa. Melkein 50 prosenttia tutkimukseen osallistuneista 15-vuotiaista tytöistä piti itseään liian

lihavana vuonna 2006. Pojista puolestaan viidesosa merkitsi olevansa liian laiha. Painoindeksin huomioiden vastauksesta eivät vastanneet lähellekään todellisuutta. Itsensä ylipainoisiksi arvioinneista tytöistä vain neljännes oli painoindeksin mukaan ylipainoinen ja liian laihoiksi itsensä arvioineista pojista tilanne oli totuudenmukainen myös vain neljänneksellä. Nuorten oma kuva on kallistumassa väärään suuntaan. On kuitenkin huomattava että vuosina 2008 - 2009 yläkoululaisista 83 prosenttia näkevät itsensä erittäin tai melko terveinä (Nuorten elinolot vuosikirja 2010, 32.) Onko ylipaino siis vähentynyt vai eikö sitä osata nähdä sairautena.

Paras vaihtoehto sekä todellisen että hieman vääristyneen ylipainon karttamiseen on liikunta. Samoin, jos haluaa lisää lihasmassaa, liikunta on oltava tärkeä osaa arkipäivää. Ojalan ym. (Nuorten elinolot vuosikirja 2006, 76 - 77) tutkimuksessa oli sinänsä ikävää huomata, että liikunta harrastettiin tyttöjen joukossa vain lihavuuden, ei niinkään yleisen terveyden ja hyvinvoinnin takia. Pojista lähes puolet ajatteli vain lihasmassan kasvatusta. Samanlaista kehitystä oli nähtävissä ruokavalioissa, joista Deli-projektissa ollaan erityisen kiinnostuneita. Selvästi yli puolet 15-vuotiaista tytöistä valitsi ruoan vähäkalorisuuden tai vähärasvaisuuden takia. Pojista tätä mieltä oli puolestaan alle puolet. Pojilla korostui tyttöjä enemmän proteiinin tärkeys. Artikkelissa todetaan, että jo tässä vaiheessa voidaan huomata poikien taipumus epäterveellisempään ruokavalioon tyttöihin verrattuna. Selvimmin ero näkyy juuri 15-vuotiaiden ryhmässä. Vuoden 2008 - 2009 kouluterveyskyselyllä ilmeni myös, että pojat jättivät kouluruoastaan salaatin pois ja tytöt eivät juo maitoa (Nuorten elinolot vuosikirja 2010, 37). Delin avulla nuorten elämäntapoihin liittyviin valintoihin voisi tulla enemmän ja selkeämpiä motiiveita, jotka pohjautuisivat paremmin todellisuuteen.

Vuosikymmenten myötä nuorten liikalihavuus on lisääntynyt, mutta ei yhtä jyrkästi kuin nuorten omat käsitykset omasta ylipainosta. Globaali kulttuuriympäristö on tuonut uudenlaiset ihanteet esille. Hoikkuutta tunnutaan arvostavan tyttöjen joukossa yhä enemmän. Pojat puolestaan haluavat leveämpiä hartioita ja tiukat vatsalihakset. Tytöt ovat olleet vähemmän taipuvaisia ylipainoisuuteen kuin pojat, mutta se saattaa johtua ainoastaan ulkonäköpaineista ei paremmasta tietoudesta terveysasioissa. Tästä on saattanut nousta kuva, esimerkiksi kasvisten tärkeydestä naisen ruokavaliossa, vaikka mies tarvitsee niitä yhtälailla. Jos jo nuorena osaisi tehdä oikeita valintoja terveellisempien elämäntapojen suhteen, olisi myöhemmin mahdollisuus pysyä selkeästi paremmassa kunnossa. (Nuorten elinolot vuosikirja 2006, 77 - 79.) Juuri tässä Deli-projekti pyrkii auttamaan.

### 2.3.2 Nuoret virtuaalisina toimijoina

Deli-projektissa oletetaan, että kohderyhmään kuuluvat nuoret liikkuvat aktiivisesti ja osavasti internetin parissa. Facebookissa toteutettava peli ei tule vaatimaan nuorilta erityisosaamista, mutta perustason toimintatavat tietokoneiden parissa tulee omata. Seuraavassa on näkemyksiä kyseistä aihetta koskien.

Nuoriso on jo pitkään hallinnut internetissä toimimiseen vaadittavat kyvyt. He eivät pelkäätkään kokoonnu todellisessa maailmassa vaan myös erilaisissa internet-yhteisöissä. Tällaista mielikuvaa luo Kari Kumpulainen (2004, 43 - 44), ja toteaa samalla, että tämän kaltainen kehitys on luonut aikuisväestössä erinäisiä huolenaiheita. Internetin vaarat ovat osalle hyvin tuntemattomia, ja toimintaympäristön laajuus ja haavoittavuus ovat uhkaavia. Nuoret liikkuvat usein niin nopeasti ja helposti virtuaalisessa verkossa, etteivät vanhemmat voi pysyä millään mukana. Houkuttelevuutta lisää kuitenkin nuorten osalla se, että internetissä liikuttaessa henkilö vapautuu fyysisestä olemuksestaan ja voi olla lähes mitä haluaa. Lisäksi henkilöiden välinen yhteys ei ole rajattu vain lähialueeseen, vaan halutessaan voi olla yhteydessä koko maailmaan. Internet on tuonut mukanaan paljon uusia mahdollisuuksia, mutta kaikki seuraukset eivät toki ole positiivisia.

Kumpulainen toteaa tutkimuksessaan, että tietokoneiden ja internetin parissa ollessa menee helposti ajantaju ja tunteja saattaa mennä ohi huomaamatta. Tietokoneen ääressä istuminen ei ole niinkään fyysistä rasitusta aiheuttavaa ja siksi se ei ole muodostu pitkissä jaksoissa ylivoimaiseksi. Kun nuori on tietokoneella pitkiä ajanjaksoja kerrallaan, saattaa syntyä riippuvuuksia, joita läheisten ei ole helppo käsittää. Tulee pelata vielä hetki, etteivät seuraukset ole pelissä negatiivisia. On tiedettävä mistä kaverit puhuvat sosiaalisessa mediassa, jotta pysyy ryhmässä mukana. Riippuvuus ei ole fyysistä vaan liikutaan henkisellä tasolla. Lisäksi paineita voi luoda nuoren sosiaalinen ympäristö. (2004, 66 - 69.) Se, että tietokoneen parissa passivoituminen on vaikuttanut osittain nuorten liikalihavuuden lisääntymiseen, pidentää negatiivisten asioiden listaa (Nuorten elinolot vuosikirja 2006, 110).

Tietotekniikka kehittyy ja nuoret siinä mukana. Internetin välityksellä tuetaan todellisen elämän ihmissuhteita ja nuoret pitävät tätä yhteyttä täysin luonnollisena osana elämäänsä. Nuoret haluavat ystävänsä kiinteiksi osiksi jokapäiväistä arkea, ja aina pelkkä sosiaalinen media ei riitä. Teknologian kehitys on mahdollistanut pelit, joissa voidaan olla fyysisesti yhdessä ja toteuttaa fyysistä toimintaa, joten passiivisuutta yritetään vähentää. Jopa liikunnallisuutta ja todellista harjoittelua on jo mahdollisuus toteuttaa tietotekniikan parissa. (Nuorten elinolot vuosikirja 2006, 111 - 114.) Nuorille on siis tarjolla aivan uudenlaista ja entistä aktiivisempaa toimintaa vaativia pelejä ja ohjelmia. Miksei Deli'stä voisi tulla tämän kehityksen seuraava

askel, joka aktivoisi nuoret liikkumaan tosielämässä, ja itse peli olisi vain nuoren toimintaa tukeva virtuaalinen ympäristö.

Seuraavassa luvussa käsitellään opinnäytetyön tutkimuksellista luonnetta. Tarkoitus on perustella tehtyjä valintoja ja konkretisoida tutkimuksen rakennetta. Käsittelyssä ovat myös valitut aineistohankintamenetelmät sekä opinnäytetyöhön kuuluva aineiston analysointi.

### 3 Laadullinen tutkimus

Opinnäytetyön luonteen ja tutkimuskysymyksen ohjaamana tarkoituksena on laadullisen tutkimuksen toteuttaminen. Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2004, 116 - 117) mukaan laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus pohjautuu poikkeuksetta tarkasti valitulle tutkimustehtävälle. Miten ja miksi tehtävä on asetettu, on erittäin tärkeää tutkimuksen tuloksen kannalta. Samaa linjaa jatkaa Flick (2002, 46), jonka mukaan tutkimuskysymysten muotoilu vaikuttaa kaikkiin myöhemmin tehtäviin tutkimuksellisiin päätöksiin. Aiheen lähestymistapa tulee huomioida aina, sillä osa laadullisen tutkimuksen menetelmistä sisältää hyvinkin abstrakteja käsitteitä, jolloin tulee ymmärtää erilaisia merkityksiä ja laajempia kokonaisuuksia. Pyrkimyksenä on päästä itsestään selvää tietoa syvemmälle tasolle. Näillä tasoilla kvalitatiivinen tutkimus törmää filosofiseen problematiikkaan, jonka syvempi pohtiminen saattaisi joissain tapauksissa tuoda tutkimukseen uusia ratkaisuja sekä näkökulmia menetelmästä riippuen. (Hirsjärvi ym. 2004, 121.)

Kvalitatiivinen tutkimus tarvitsee tuekseen aina teoriaa sekä aiheesta että käytetyistä tutkimusmenetelmistä. Teoreettinen viitekehys on välttämätön, jotta tutkija voi osoittaa tutustuneensa aiheeseen syvällisesti (Tuomi & Sarajärvi 2009, 18). Tutkimustehtävä saattaa vaatia hyvinkin asiapohjaista tietoa perustakseen, jolloin se saattaa kytkeytyä määrälliseen eli kvantitatiiviseen tutkimukseen. Näitä kahta suuntausta on pitkään aseteltu turhaan vastakkain, sillä parhaimmillaan ne täydentävät toisiaan. (Hirsjärvi ym. 2004, 127; Flick 2002, 40.) Tuomen ja Sarajärven (2009, 19) mukaan on kuitenkin tärkeää muistaa, että laadullinen tutkimus on ennen kaikkea empiiristä eikä teoreettista silloin, kun käytössä olevia erilaisia aineistonhankinta- ja analysointimenetelmiä korostetaan. Tutkimuskysymyksen taustaan kytkeytyvät teoriat tulee tuki aina selvittää.

Kun kyse on laadullisesta tutkimuksesta, aineistoa on aina paljon ja ihmiset sekä ilmiöt ovat tärkeimpiä tiedonlähteitä. Toisaalta kysymykseen saattaa tulla tekstien analyysit tutkimustehtävään liittyvästä asiayhteydessä. (Hirsjärvi ym. 2004, 155.) Tutkimusongelmaa pohdittaessa saattaa joutua selvittämään aihetta koskevia, mahdollisia aikaisempia teorioita, ja on huomioitava ne, jotka valikoitu tutkimusstrategia tai lähestymistapa vaatii. Asetettu kysymys onkin syytä jakaa alaluokkiin, jotta tehtävän laajuus tulisi selvästi ilmi. (Hirsjärvi ym. 2004, 117.) Tämä saattaa auttaa aiheen rajauksessa eikä työmäärä näin nouse aivan liialliseksi.

Tarkoitus on laadullisessa tutkimuksessa tärkeä sitouttava voima. Tutkimus saattaa olla luonteeltaan kehittyvä ja muuttuva ja sama koskee myös tarkoitusta. Yleisen käsityksen mukaan, oli kyseessä sitten kvalitatiivisen tai kvantitatiivinen tutkimus, tarkoitus on yksi seuraavista neljästä tai niiden yhdistelmä - kartoittava, kuvaileva, selittävä tai ennustava. Jos tutkimuksen tarkoituksena on kartoitus, on kyseessä useimmiten tämän hetken ilmiö, kun taas selittä-



vä sekä kuvailevassa voidaan käsitellä myös historiallisia ilmiöitä ja tapahtumia. Kun tutkija on ymmärtänyt tutkimustehtävänsä tarkoituksen, on helpompi löytää oikea strategia, jolla aihetta voi lähestyä. (Hirsjärvi ym. 2004, 129 - 130.) Aineistoa pystyy hyödyntämään tehokkaammin ja siitä saadaan tarkoituksenmukaista.

Kvalitatiivinen tutkimus vaatii tekijältään paljon. Kun tutkitaan oikean elämän merkityksiä ja asioiden keskinäisiä vaikutussuhteita, on turha pyrkiä perinteiseen objektiivisuuteen (Hirsjärvi ym. 2004, 152). Tulee ottaa huomioon omat käsitykset ja niiden vaikutus tutkimustulokseen. Tutkimuksen tekijän tulee ymmärtää aikaisempia teorioita ja niiden suhdetta omiin lähtökohtiin. Laadullisessa tutkimuksessa saattaa joutua tekemään puhtaita olettamuksia, mikä ei vähennä haastavuutta. Kun tähän yhdistetään tutkimuksen muuttuva luonne, täytyy myös tekijän olla joustava ja ymmärtää mukautua mahdollisiin uusiin tilanteisiin. Kuten Hirsjärvi ym. (2004, 156) toteavat, erilaisia metodeja on lukematon määrä ja voi turvautua vanhaan tai kehittää oman. Kvalitatiivinen tutkimus on riippuvainen niin tekijästään kuin tutkimustehtävän ja lähestymistavan asettelustakin. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 150 - 152.) Tässä opinnäytetyössä lähestymistavaksi on laadullisuus huomioiden valikoitunut tapaustutkimus.

### 3.1 Tapaustutkimus

Tapaustutkimus on hyvä lähtökohta kyseessä olevaan projektiin. Deli-projekti on jo sisällöltään ainutlaatuinen ja sen lisäksi tällaista palveluntuottamista ja kehittämistä ei ole aikaisemmin toteutettu tällaisella kokoonpanolla. Tapaustutkimus keskittyy juuri yksittäiseen kokonaisuuteen, ja vaikka workshoppeja on periaatteessa kuusi, niistä muodostui yksi tutkittava ilmiö. Taustatyön määrä ei tapaustutkimuksessa ole vähäinen, mutta kun teoriaa on kerännyt tehokkaasti, työskentely kevenee huomattavasti loppua kohti.

Tapaustutkimus on yksi perinteisimmistä tutkimustyyleistä. Jo pitkään tutkimustilanteiden ainutlaatuisuus on nähty hyvänä syynä soveltaa tätä suuntausta. Tapaustutkimuksessa kohteena voi olla periaatteessa minkälainen tahansa tapaus, edellyttäen, että siinä on jotain ainutkertaista, ja tutkimuskohdetta käsitellään juuri tässä tietyssä kontekstissa. Tapaustutkimuksella voidaan selvittää tutkimustietoa tietystä tapauksesta tai etsiä sen avulla kehityskohteita ja uusia näkökulmia olemassa olevaan kohteeseen. Tapaustutkimus ei liiku kovin yleisellä tasolla vaan siinä haetaan rajattua ja syvempää tietoa. Ei haluta yleistää ottamalla otosta suuresta joukosta vaan tutkitaan yksittäistä kohdetta sen omassa viitekehyksessä. Tutkimuksen kohteita on usein vain yksi tai aivan muutama. Sitä kautta tutkimuskohde muodostaa oman kokonaisuuden ja sisältöön vaikuttavat tekijät ovat hallinnassa. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 52 - 53; Aaltola & Valli 2001, 159.)

Tapaustutkimusta käytetään usein kehittämistyön yhteydessä. Halutaan tarkkailla jotain yksittäistä ja ainutlaatuista ilmiötä ja miettiä miksi ja miten. Pyritään löytämään uusia näkökulmia ja ratkaisuja, jos tutkitussa kohteessa huomataan puutteita. Tapaustutkimusta halutaan hyödyntää erityisesti silloin, kun kyseessä on jokin täysin uudenlainen prosessi, jota ei vielä oikein täysin ymmärretä. Tutkinnan kohteena voi siis olla jonkin uuden prosessin toiminnan testaaminen. Kohteina voi olla myös ihmiset, yhteisöt, tapahtumat tai maantieteellinen alue. Tapaustutkinnassa on tärkeintä käsittää kohde yhtenä kokonaisuutena, oli se sitten arkipäiväinen tai äärimmäisen harvinainen tapahtuma. Jos kohteen sisältö muodostuu useammista osista, jotka muodostavat tapahtumallisen kokemuksen, se ei ole ongelma, kun asia on otettu huomioon tutkimukseen lähdetessä. Myös ilmiöiden vertailu on mahdollista muuttamaan tapaukseen rajatulla joukolla. (Ojasalo ym. 2009, 53.)

Tapaustutkimus ei nimestään huolimatta tarkoita, sitä että kaikki pitäisi kehittää uudestaan ja luoda uusia tutkimusmenetelmiä. Tässä suhteessa tapaustutkimus nojaa pitkälle tutkimuksellisiin käsitteisiin ja perinteisiin. Ennen tutkimukseen lähtemistä, on erittäin oleellista tutustua siihen tutkimukselliseen tietoon ja kirjallisuuteen, mitä kohdetta koskien on saatavilla. Jos kyseessä on ainutlaatuinen tapaus, ei voi odottaa että vastaavasta toiminnasta olisi aiempaa teoriaa. On kuitenkin luultavaa, että kaikki tutkimukseen liittyvät asiat eivät ole täysin uusia koko tutkimusyhteisölle. Muun muassa tutkimuksessa käytettävät menetelmät, tapauksen toimintaympäristö ja yleinen viitekehys ovat sellaisia osioita, joista varmasti löytyy aiempaa tietoa. Tarkoituksena ei ole kerätä kaikkea mahdollista tapaukseen liittyvää tutkimuksellista sisältöä, vaan työskentelyn kannalta oleellimmat lähteet. Aiheeseen perehtyminen on erittäin tärkeää, jotta tapaustutkimuksesta tulisi onnistunut. Tapaustutkimus on tosin luonteeltaan muuttuva, jolloin alkuperäinen tavoite saattaa matkan varrella vaihtua. Se ei millään muotoa vähennä tehdyn työn tutkimuksellista arvoa. (Ojasalo ym. 2009, 53-54.)

Tapaustutkimuksessa käytettävät menetelmät eivät ole tarkkaan rajatut (Aaltola & Valli 2001, 196). Sekä kvantitatiivisen että kvalitatiivisen tutkimuksen menetelmiä voidaan hyödyntää tässä tapauksessa. Laadullisessa näkökulmassa erilaiset haastattelut on todettu hyödyllisiksi metodeiksi. Havainnointi eri muotoineen on erittäin oleellinen työkalu tapaustutkimuksessa. Kyselyiden toteuttaminen muuta sisältöä tukevana toimintona on myös toimiva. Erilaisia kohteeseen kytkeytyviä dokumentteja voidaan hyödyntää tapaustutkimusta tehtäessä. Tärkeintä Ojasalon ym. (2009, 55) mukaan on käyttää mahdollisimman laajaa kirjoa eri menetelmistä. Kun kohteena ovat usein ihmiset, on toisaalta tärkeää löytää juuri oikeat keinot aineiston hankkimiseen. Aaltolan ja Vallin (2001, 159) mukaan tarvitaan useampia aineistonkeruumenetelmiä, jotta haluttua intensiivistä tietoa saataisiin riittävästi.

### 3.2 Aineistonhankintamenetelmät

Tutkimuksen alkuvaiheessa on helppo törmätä valinnanvaikeuden ongelmaan, kuten kävi myös tässä opinnäytetyössä. On vaikeaa löytää sellaiset menetelmät, jotka eivät riskeeraisi saatuja tuloksia tutkimuksen edetessä. Lopulta päädyttiin siihen, että Deli-projektissa aineistoa hankittaisiin havainnoinnin ja kyselyn avulla, sillä oli oleellista tuntea omat rajansa ja omat osaamisalueet. Psykologian opiskelu tai sosiaalisten ilmiöiden tutkiminen ei missään vaiheessa ole liittynyt tämän opinnäytetyön taustoihin. Osaaminen liittyy asiakaspalveluun ja palveluiden kehittämiseen, ja opinnäytetyötä lähdettiin rakentamaan tästä näkökulmasta. Tässä muodossa tutkimus tukee hankittua ammattitaitoa ja siitä on mahdollista muodostaa eheä kokonaisuus.

Tutkimusmenetelmien valitseminen ei koskaan ole helppoa. On mietittävä tarkkaan, mitkä ovat kunkin tutkimuksen tavoitteet ja minkä takia tutkimusta tehdään. Flick (2002, 126) toteaa, että aina kun käsitellään suullista aineistoa, kuten laadullisessa tutkimuksessa usein on kyse, ei voi koskaan olla liian tarkkaavainen näiden päätösten kanssa. Itse tutkija ei saa puolestaan unohtaa oman ammattitaitonsa tasoa tai ammatillista suuntaustaan. On turha valita käytettäväksi sellaisia menetelmiä, joista hankittua aineistoa ei osaa enää myöhemmässä vaiheessa analysoida. Etenkin, jos kyseessä on empiirinen tutkimus, joka pohjautuu kokemuksellisuuteen ja realistiseen maailman havainnointiin ja tutkimiseen. Käytettävissä olevat resurssit on aina otettava huomioon heti tutkimusta aloitettaessa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 178; 183 - 186.) Jos ei ole yhteiskuntatieteilijä tai opiskellut psykologiaa, on turha harkita menetelmiä, jotka vaativat tällaisten tai vastaavien alojen ammattitaitoa.

Muita muistettavia asioita menetelmiä valittaessa ovat muun muassa se onko tutkimukseen sopivaa aineisto jo olemassa. Jos sopiva aineisto löytyy, saattaa olla turhaa muodostaa uutta aineistoa ja näin tehtävän työn määrä vain kasvaisi. Vanhassa aineistossa täytyy toki huomioda sen hankkimiseen käytetyt menetelmät, aineiston ikä ja mahdolliset inhimilliset erheet aineiston keruussa ja kirjaamisessa. Ongelmaksi menetelmän valinnassa saattaa muodostua tässä suhteessa se, miltä aikajänteeltä tietoa tarvitaan. Kokonaisuuden kannalta muodostuu usein myös ongelmalliseksi se, miten tutkimustilanne saadaan järjesteltyä ja miten mahdolliset tutkimuskohteet saadaan tavoitettua sekä suostuteltua mukaan tutkimukseen. (Hirsjärvi ym. 2009, 177 - 178.)

#### 3.2.1 Havainnointi

Havainnointi on yksi varhaisimmista tutkimuksellisissa töissä käytetyistä aineistonhankintamenetelmistä. On pitkään ollut selvää, ettei kaikkea saa selvitettyä kyselyiden tai haastatteluiden avulla, ja erityisesti yhteiskuntatieteilijät ovat huomanneet havainnoinnin tarpeen tutkimuksen tukena. Havainnointi tutkimuksellisena menetelmänä ei ole vain näkemistä, vaan se

on tieteellistä tarkkailu ja yksityiskohtien etsimistä. Mitä suurempi määrä tutkimuskohteita on sitä työläämpi havainnoinnin tehokkaasta ja hyödyllisestä toteuttamisesta tulee. Tästä syystä havainnointi on menettänyt suosiotaan tutkijoiden keskuudessa ja kevyemmät menetelmät ovat korvanneet sen. (Hirsjärvi ym. 2009, 212 - 213.)

Havainnointi voidaan jakaa karkeasti kahteen alatyylisiin - systemaattiseen ja osallistuvaan havainnointiin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei näiden välistä löytyisi useampia muotoja hyödyntää havainnointia. Tästä syystä havainnointi on usein sellaista että siihen liittyy sekä määrällisiä että laadullisia ominaisuuksia. (Hirsjärvi ym. 2009, 214 - 215.) Tärkein vaikuttava tekijä havainnoin eri muotoihin, on tutkijan osallistumisen aste tutkittavaan kohderyhmän toimintaan (Aaltola & Valli 2001, 129 - 130).

Systemaattinen havainnointi on hyvin pitkälti ennakolta suunniteltua ja havainnoitsija on selkeästi tutkittavan kohteen ulkopuolinen tekijä. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa systemaattinen havainnointi on todettu erittäin toimivaksi metodiksi. Tähän havainnoinnin ääripäähän kytkeytyy osittain tarkasti valvottavat olosuhteet, kuten laboratoriot tai tutkimuskohteille luonnolliset tilat. Oleellisinta systemaattisessa havainnoinnissa on tarkka havainnointiluokkien laatiminen etukäteen ja niiden tehokas hyödyntäminen. Tästä syystä havainnoitsijat ovat tässä yhteydessä usein asiantuntijoita. Havainnoinnin kohteena voivat olla monet asiat aina yksittäisistä liikkeistä laajempiin tapahtumiin. Dokumentointi on systemaattisessa havainnoinnissa erityisen tärkeää, joten sitä varten on kehitetty erilaisia tukimenetelmiä, kuten taulukoita ja vastaavia (Hirsjärvi ym. 2009, 215 - 216.)

Osallistuva havainnointi löytyy ”havainnointiskaalan” toisesta päästä. Tästä syystä havainnoisissa korostuvat erityisesti sosiaaliset vuorovaikutustilanteet (Tuomi & Sarajärvi 2009, 82). Havainnointi on todella vapaamuotoista ja havainnoitsija pyrkii osallistumaan itse tilanteeseen. Osallistuva havainnointi jakautuu alaluokkiin sen mukaan, miten syvällistä havainnoijan osallistuminen on. Osallistuminen ei välttämättä ole konkreettista vaan tutkija jakaa omia kokemuksia ja näkemyksiään tutkimuskohteiden kanssa. On tärkeä valita, miten kertoo omasta havainnoitsijan asemastaan ja missä vaiheessa. Osallistuvan havainnoinnin tavoitteena on päästä sisälle tutkittavaan ryhmään ja luoda hyvät välit kohteiden kanssa. Ongelmaksi nousee havainnoitavien suhtautuminen tutkimukseen ja sen tekijään. Kaikki eivät ole yhtä myönteisiä omien näkemyksiensä jakamiseen yleistä käyttöä varten. (Hirsjärvi ym. 2009, 216 - 217.) Kun tutkijan osallistuminen kohderyhmään on erityisen aktiivista, tutkija on eräänlaisessa kaksoisroolissa. Hän on sekä tutkittavan yhteisön jäsen että havainnoitsija. Juuri tätä kahtiajakoa prosessin edetessä pyritään lieventämään, jolloin tutkijaa ei enää nähtäisi niin ulkopuolisena tekijänä. (Aaltola & Valli 2001, 125.)

Oleellisin hyöty havainnoinnin käyttämisestä aineiston hankintaan on siinä, että sen avulla saa suoraa ensikäden tietoa tutkimuskohteiden toiminnasta. Kun tutkimuskohdetta voi seurata pidemmällä aikajaksolla eikä vain yhden kyselyn tai haastattelun kautta, saattaa kohteesta löytyä puolia, jotka eivät muuta kautta tulisi ilmi. Tilanne on luonnollisempi eikä niin pakotettu kuin haastatteluista saattaa muodostua. Etenkin kvalitatiivinen tutkimus hyötyy havainnoinnista, sillä sen luonteeseen kuuluvat nopeatkin muutokset, pystytään havainnoinnin avulla pitämään seurannassa. Jos kyse on jostain uudesta kokeilusta tai ilmiöstä, havainnointi tuo tutkimukseen usein kaivattua realistisuutta ja uskottavuutta. Havainnoinnissa oleellista olisi jatkuva dokumentointi, jotta tieto ei perustuisi tutkijan muistin varaan. (Hirsjärvi ym. 2009, 213.)

Havainnointi ei missään nimessä ole näin yksinkertaisen hyväksytty ja osuva menetelmä. Havainnoinnissa uskottavuus voidaan asettaa usein kyseenalaiseksi, sillä havainnoitsija ja havainnointitilanne vaikuttavat luonnollisesti tutkimuskohteeseen. Käyttäytyminen saattaa muuttua radikaalisti, riippuen minkälainen käsitys kohteella on tutkijasta. (Flick 2002, 139.) Myös havainnointiin käytettävät välineet kuten ääninauhurit ja videokamerat saattavat vaikuttaa havainnoitaviin tutkimuksen kannalta negatiivisesti. Tätä on erilaisissa tutkimuksissa pyritty välttämään käyttämällä tilanteen toistoa, jotta tutkimuskohteet tottuisivat tutkijan läsnäoloon sekä persoonaan. Toisaalta, jos havainnoitsija tulee liian läheiseksi tutkittaville kohteille ja emotionaalisia siteitä alkaa muodostua, tutkimuksen objektiivisuus kärsii varmasti. (Hirsjärvi ym. 2009, 213.) Saattaa olla tarpeen hyödyntää jotain muuta aineistohankintamenetelmää, kuten kyselyä, jotta objektiivisuus ja luotettavuus säilyisivät.

### 3.2.2 Kysely

Kysely on menetelmä, joka on etenkin kvantitatiivisen tutkimuksen puolella ollut pitkään hyväksi todettu aineistonkeruumenetelmä (Tuomi & Sarajärvi 2009, 74). Kyselyllä on mahdollista saada hyvin standardisoituja tuloksia ja vastauksia, sillä kaikki vastaajat joutuvat vastaamaan asetettuihin kysymyksiin samalla tavalla. Tavoitteena kyselyssä on saada tietystä joukosta edustava otos, joka voitaisiin tätä kautta saada esimerkiksi perusteluksi jonkin käsityksen yleistämiselle laajemmassa skaalassa. Kysely on harvoin tutkimuksen ainoa aineistonkeräämisen menetelmä, jolloin sillä halutaan tukea tutkimusta ja täydentää muita menetelmiä. Kyselyn tulokset riippuvat pitkälti siitä, kuinka strukturoitu sen sisältö on ja toisaalta siitä, kuinka paljon ajatuksen vapautta vastaajalle jätetään. (Hirsjärvi ym. 2009, 193 - 194.) Tuomen ja Sarajärven (2009, 72 - 74) mukaan kyselyn luonne on hyvin lähellä haastattelua ja erot nousevat esiin lähinnä tutkimuskohteen asemasta aineistohankinnan käytännön toteutusvaiheessa. Kysely on ennen kaikkea haastattelua kevyempi ja vähemmän resursseja vaativa menetelmä. Parhaimmillaan kyselystä voi saada yhtä laadullisia tuloksia kuin haastattelusta, mutta pienemmällä työmäärällä.

Kyselyn toteuttamiseen lähdetään useimmiten silloin, kun tarvitaan laajaa aineistoa tutkimusta varten. Voidaan samalla kysyä useita kysymyksiä suurelta joukolta ihmisiä ja välttyä tässä vaiheessa suurelta työmäärältä. Hyvin suunniteltu kysely on helppo käsitellä vielä analysointivaiheessa ja näin säästetään lisää aikaa. Vallin (Aaltola & Valli 2001, 101) mukaan kyselyn yksi hyöty on myös siinä, ettei tutkijan läsnäolo vaikuta saatuihin vastauksiin. Toisaalta, jos tulokset eivät ole yhteneväisiä, niitä on haastavaa tulkita. Muita ongelmia on Hirsjärven ym. (2009, 195) mukaan se, että kyselyä pidetään selkeästi pintapuolisena metodina eikä syvällisempää tietoa ole sen kautta saatavilla. Kyselyyn asetetut kysymykset määrittävät pitkälti miten vastaaja suhtautuu tutkimukseen ja otetaanko sitä vakavasti. Kysely ei saa olla liian pitkä, jotta vastaajan mielenkiinto pysyy yllä. Huonosti suunniteltu kysely nostaa kadon, eli vastaamattomuuden mahdollisuutta, voimakkaasti.

Kyselyn laatimista voidaan lähestyä ainakin kahdella tavalla. Joko lähetetään kysely postin tai verkon kautta tai kyselyyn liittyy jossain vaiheessa tutkijan henkilökohtainen panos. Ensimmäisessä tapauksessa tavoitellaan suurta aineistokantaa, tosin riskeerataan mahdollisuus laajaan katoon. Tutkijan osallistumista vaativa toteutustapa on pienimuotoisempi ja sitä myötä huomattavasti helpommin hallittava. Kyselyn avulla voidaan parhaimmillaan selvittää muun muassa vastaajan henkilökohtaisia tietoja, käyttäytymistä, toimintaa, tietoa, arvoja, asenteita, käsityksiä ynnä muuta vastaavaa. On mahdollista myös kysyä vastaajilta arvioita asetetuista näkemyksistä ja faktoista. Jos halutaan tietää tosiasioita, on hyvä rajata kysymys tarkkaan ja käyttää avointa kysymystä. Selkeällä asteettomalla monivalintarakenteella on samoin mahdollista päästä lähelle todenmukaisuutta. (Hirsjärvi ym. 2009, 196 - 197.)

Itse kyselylomaketta laadittaessa on huomioitava monia asioita. On ensinnäkin huomioitava valittu kohderyhmä ja oikeat sekä tarkoituksen mukaiset luokitukset monivalintakysymyksiin. Avointen kysymysten tulee olla riittävän hyvin rajattuja ja selkeitä, jotta vastaajat eivät ohita kysymyksiä. Hyvin strukturoidut kysymykset hyödyttävät niin vastaajia kuin itse tutkijaa. Suurin osa kyselyiden virheistä syntyy juuri kysymysten muotoilusta. (Aaltola & Valli 2001, 100). Kyselyiden laatijat jakautuvat pitkälti kahteen luokkaan - turvaudutaan monivalintakysymyksiin tai avoimiin kysymyksiin. Päämääränä on, joko kontrolloida vastaajaa tiukasti tai saada todelliset mielipiteet esille avoimella muodolla. Molemmissa menetelmissä on omat puolensa ja tarkoituksen mukaan molemmille löytyy käyttöä. Yleisesti ottaen kyselylomakkeen laatimisessa on tärkeää edellä mainitun lisäksi muistaa muun muassa järjestää kysymykset sopivaan järjestykseen ja tehdä oikeat sanavalinnat. Oleellisinta on, että vastaajan näkökulman on huomioitu jo kyselyn laatimisvaiheessa. (Hirsjärvi ym. 2009, 198 - 203.) Kun aineistoa hankitaan tai se on jo hankittu, on suositeltavaa mahdollisimman ajoissa harkita myös analysointiin liittyviä аспекteja - oli käytetty menetelmä mikä tahansa.

### 3.3 Aineistonanalyysin menetelmät

Aineiston analysointi on yleensä tutkimuksen vaativin vaihe. Saadusta aineistosta tulisi löytää olennaisimmat tiedot sekä tutkimusongelmaan liittyvät ratkaisevat tekijät. Analyysin toteuttaminen on tutkimuksen tuloksien ja itse tutkimuksen kannalta erittäin merkityksellistä. (Hirsjärvi ym. 2009, 221.) Jos siihen asti työ on tehty hyvin ja teoriapohja on vakaa, analyysin läpiviemisen tulisi onnistua suurella todennäköisyydellä.

Analyysia aloitettaessa on Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2009, 221 - 225) mukaan tärkeää muistaa muutama asia. Saadut tiedot tulee järjestellä ja tarkistaa, jotta selviää onko aineistoon jäänyt selkeitä puutteita tai virheitä. Kun kyse on laadullisesta aineistosta, järjestyllä eli litteroinnilla on suuri osuus analyysin pohjatyössä. Myöhempään analyysiin siirryttäessä tapojen kirjo on lähes yhtä suuri kuin itse tutkimusten. Tavat voidaan luokitella kahteen yleiseen luokkaan - selittämiseen ja ymmärtämiseen. Selittäminen kytketään usein määrällisiin menetelmiin kun ymmärtäminen pyrkii selventämään laadullista aineistoa. Laadullista aineistoa analysoitaessa on hyvä muistaa, ettei kaikkea hankittua materiaalia ole tarpeen tai edes tarkoitus käyttää lopullisia tuloksia muodostettaessa.

Tutkimukselliselta kannalta pelkkä analyysi ei riitä, vaan saatuja tuloksia tulee osata tulkita asetetuista näkökulmista. Lopullisen tulkintaan vaikuttavat kaikki tutkijan tekemät valinnat, tutkittavan kohteen taustat sekä vielä tutkimuksen ulkopuolinen lukija. Parhaimmassa tapauksessa tutkijan tulkinnoista muodostuu synteesejä. Niissä nousevat esiin tutkimusongelman kannalta tärkeimmät seikat ja ne pyrkivät vastamaan selkeästi asetettuihin kysymyksiin. Tästä syntyvät opinnäytetyön johtopäätökset ja koko tutkimuksen tuloksellinen ydin. (Hirsjärvi ym. 2009, 229 - 230.) Kuten Flick (2002, 176) toteaa, tulkinnassa on laadullisen tutkimuksen todellinen tarkoitus.

#### 3.3.1 Litterointi

Tähän opinnäytetyöhön liittyvä aineisto on suhteelliseen laaja, sillä yksin videoidut workshopit tulevat muodostamaan jopa kuusi tuntia litteroitavaa ja analysoitavaa sisältöä. Koska kyse on tässä mielessä laadullisesta aineistosta, olisi kaikki nauhoitukset tullut kirjoittaa auki (Hirsjärvi ym. 2009, 222). Jos tämä vaihe todetaan liian ylivoimaiseksi ja tarpeettomaksi, aineistosta tullaan keräämään tärkeimmät asiat tiettyjen teemojen mukaan valikoiden. Laajaan aineiston vuoksi videoiden kohdalla, opinnäytetyössä on välttämätöntä turvautua tähän kevennykseen. Keskeiseksi teemaksi nousi juuri se, miten nuorten ideointiprosessin edistyi sekä minkälainen heidän yleinen asennoitumisensa oli workshoppeja kohtaan. Sisällönanalyysi ja -erittely ovat analysointimenetelmät litterointia seuraavassa vaiheessa (Hirsjärvi ym. 2009, 224).

Kyselyn litterointi ja analysointi toteutetaan videoiden havainnointien jälkeen, sillä niitä ei tulla tulkitsemaan aivan erillisenä osuutena, vaan muuta aineistoa tukevana tai kyseenalaistavana elementtinä. Kysely on yleisten käsitysten mukaan määrällinen menetelmä, mutta pyrkimys on analysoida sen sisältöä laadullisesti. Opinnäytetyöhön liittyvä analysointi ja tulkinta ovat tutkimuksen vaikein ja toisaalta mielenkiintoisin osuus.

### 3.3.2 Sisällönanalyysi

Sisällönanalyysissä tarkoitus on saada tutkitusta tapauksesta tiivis, mutta kattava selostus, joka pohjautuu aineistonhankinnassa kerättyihin erilaisiin dokumentteihin. Sillä, missä muodossa aineisto on analyysivaiheessa, ei ole tässä menetelmässä väliä. (Flick 2002, 190.) Tärkeintä on päättää heti aineistoa käsiteltäessä, mikä kyseisestä materiaalista on tutkijan näkökulman mukaisesti kiinnostavinta. Tässä päätöksessä tulee pysyä läpi koko analyysin, sillä jos mielenkiinnot kohteet vaihtelevat jatkuvasti analyysi ei etene mihinkään. Laadullisessa tutkimuksessa näkökulmien kirjo on niin valtava, että ilman tiukkaa rajausta on mahdotonta toimia tehokkaasti. Aineisto läpikäydessä näitä huomioita tulee merkitä ja erottaa selkeästi. Tämän jälkeen kiinnostuksen mukaan kerätyt sisällöt kootaan yhteen ja luokitellaan valitulla tutkimuksen viitekehykseen sopivalla tavalla. Näin aineisto saadaan loogisesti järjesteltyä yhteenvetoa varten. Siitä tulisi selvittää mihin tuloksiin tutkijan on tekemänsä tutkimuksellisten valintojen pohjalta tullut ja mitkä asiat saatuihin tuloksiin ovat saattaneet vaikuttaa. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 92 - 93.) Flick (2002, 190) mainitsee tässä yhteydessä sen, että sisällönanalyysiin tulisi sisällyttää myös se millaisessa tilanteessa ja ympäristössä aineistoa on kerätty. Mitä paremmin sisällön analyysi tehdään sitä helpompaa yhteenvedon ja tulkintojen tekeminen on.

Olenainen osa sisällönanalyysin toteuttamista on aineistosta valittujen sanojen tai lausahduksien pelkistäminen, redusointi ja luokittelu. Tutkimuksessa on määriteltävä tarkkaan, onko aineistoa läpikäydessä yksikkönä ollut joku tietty sana vai onko kyseessä ollut kokonaiset lauseet. Kun tämä on päätetty ja aineistosta on kerätty halutut sanat tai lauseet, on vuorossa sisällönanalyysin haastavin vaihe. Erillisistä alkuperäisilmauksista lähdetään muuttamaan pelkistettyjä ilmauksia, joita voidaan tämän jälkeen ryhmitellä erilaisiin alaluokkiin. Tarkoituksena on edetä vastaavalla tavalla niin pitkälle kunnes, tutkija kokee, että on löytänyt sellaiset ilmaukset, jotka voidaan hyvin sitoa asetetun tutkimuskysymyksen ratkaisuun. Ilmauksia pelkistettäessä ja luokitellessa tulee olla tarkkana, ettei tutkija vie päättelyitään liian kauas alkuperäisilmauksista. Sisällönanalyysin ei tarvitse toisaalta olla mekaanista, ja päättelyissä tulee näkyä se, että tutkija on tehnyt perusteltuja valintoja. Luokittelua ja päättelyä voi ohjata myös se, onko tutkimus aineisto- vai teorialähtöinen. Luodaanko malleja sisällön kautta vai onko niille jo valmiit pohjat. Kyseessä voi olla myös teoriaohjaava lähestyminen, jolloin



tutkija voi itse päättää, missä vaiheessa teoria sidotaan sisällönanalyysin päättelyprosessiin. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 108 - 117.)

Tehdyistä tutkimuksellisista valinnoista ja tutkimuksen varsinaisesta toteutuksesta kerrotaan tulevassa luvussa. Alaluvuissa painopiste on järjestetyissä workshopeissa ja niihin liittyvässä viitekehyksessä. Tämä on olennainen pohjustus analyysille, jotta kaikki eri aspektit olisi otettu huomioon.

#### 4 Tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyöprosessin aikana joudutaan tekemään monia tutkimuksellisia päätöksiä. Deli-projektin kohdalla suuri osa niistä oli tehty etukäteen, mikä helpotti toteutusta, mutta osaltaan myös rajoitti sitä. Kaikkea ei kuitenkaan ojennettu valmiina heti alusta asti, vaan henkilökohtaista oivaltamista ja kyseessä olevan opinnäytetyön luonteen sisäistämistä vaadittiin. Opinnäytetyötä lähdettiin lähestymään heti alusta alkaen ainutlaatuisena tapauksena, mikä johti tapaustutkimukselliseen näkökulmaan.

Tapaustutkimuksen luonne oli tähän opinnäytetyöhön sopiva lähestymistapa, sillä se ei rajannut tiukasti, miten pitää edetä. Sen kautta sai lähinnä ohjenuoran, mitä seurata, ja tutkimusta ja aineistoa osasi lähestyä oikealla tavalla. Tapaustutkimuksen luonteen mukaan opinnäytetyössä käytettiin useampaa menetelmää ja toisaalta osattiin rajata tutkimuskohteeni helposti käsiteltäväksi kokonaisuudeksi. Tapaustutkimuksen olemus antaa tutkijalle suhteellisen vapaat kädet, tosin on oltava valmis työskentelemään ahkerasti. Tehtyyn tutkimukseen sopi se, että menetelmät valittiin tutkimuskohteen näkökulmasta ajatellen eikä tarkasti rajaten. Tutkimuksellisuuteen kuuluu se, että tutkijan on annettava oman näkemyksensä näkyä tutkimuksen alusta loppuun. Tärkeää on myös se, mitä Aaltola ja Valli (2001, 163) toteavat - kokonaisuuden ymmärtäminen on tapaustutkimuksessa tärkeämpää kuin yleistämiseen pyrkiminen.

Itse menetelmiä valitessa sekä tutkimuksen ennalta asetettu rakenne että ajan asettamat resurssit muokkasivat aineistonhankinnan menetelmien valintaa. Aineistonhankinta pohjautui pitkälti toisen käden tietoon, sillä itsellä ei ollut mahdollista osallistua nuorten kanssa järjestettäviin workshoppeihin. Toisaalta ne videoitiin, joten sitä kautta pystyttiin toteuttamaan myös omaa havainnointia, joka oli tärkein opinnäytetyön aineistonhankintametodi. Kaikki tulokset saatiin dokumentoituna käyttöön, jolloin niitä pystyttiin hyödyntämään myöhemmässä analysointivaiheessa. Lisäksi yhdessä Deli-ryhmän kanssa toteutettiin kysely viimeisen workshopin jälkeen, josta saatiin hieman erilaista näkökulmaa nuorten asenteisiin projektia kohtaan.

Havainnointi aineistonkeräämisen menetelmänä kuului pitkälti Deli-projektin sisältöön. Yläkoululaisille nuorille järjestettävissä workshoppeissa havainnointia toteutti aina yksi Deli-ryhmän henkilö ja lisäksi tilanteet nauhoitettiin videokameran avulla. Havainnointi kytkeytyi opinnäytetyössä vahvasti tilanteen ainutkertaisuuteen ja uutuuteen sekä tavoitteeseen hyödyntää laadullisia menetelmiä. Oli vaikea määritellä, onko havainnointi lopulta systemaattista vai osallistuvaa, sillä se sisälsi käytänteitä molemmista. Toisaalta workshopit olivat tarkasti ennalta suunniteltuja ja toisaalta havainnoinnin sisältö ei ollut ennalta tarkkaan määriteltyä. Myös videon kautta tehdyt havainnot olivat hyvin vapaamuotoisia, vaikka sieltä haettiin tarkasti valittuihin teemoihin liittyviä havaintoja. Lisäksi se, että suurin osa aineistoa oli toisen

käden kautta tullutta, toi tulkintaan haastetta. Kaiken kaikkiaan havainnointi muodosti olennaisen osan aineistonhankinnasta, ja sitä myötä saadut tulokset ja muodostetut näkemykset pohjautuivat pitkälti siihen. Tukea tai mahdollista kyseenalaistamista tehdyille havainnoille haettiin kyselyllä.

Tutkimuksessa hyödynnettiin kyselyä asiakaspalautteen muodossa viimeisten workshopien yhteydessä (Liite2), sillä opinnäytetyössä nuoret pyrittiin näkemään potentiaalisen peli asiakaina. Siitä pyrittiin löytämään tukea havainnoinnille ja saamaan prosessille selkeä päätös. Kysymysten muotoilussa tuli olla tarkkana, jotta sai esille juuri näitä workshopeja koskevat mielipiteet sekä asenteet toteutettua projektia kohtaan. Ei ollut suotavaa saada kovin montaa tyhjää vastausta, joten kysymykset pyrittiin asettamaan mahdollisimman rajatuiksi ja helposti vastattaviksi. Kyselyä suunniteltaessa oli tiedossa, että yläasteikäiset nuoret eivät välttämättä olisi kaikkein kiinnostuneimpia vastaamaan kysymyksiin, mutta tavoitteena oli löytää vielä jonkinlaisia lisävihjeitä myöhempää analyysiä varten.

Kyselyssä oli sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä, jotta vastaajat saivat vapaasti kertoa ajatuksistaan projektia kohtaan. Kysymysten määrä määriteltiin vähäiseksi, jotta nuorten mielenkiinto pysyisi yllä. Kiinnostus ei keskittynyt niinkään vastaajan henkilökohtaisiin tietoihin, vaan nimenomaan ajatusmaailmaan ja näkemyksiin, tällaista työskentelyympäristöä koskien. Sukupuoli oli ainoa asia, jonka mahdollista vaikutusta haluttiin kyselyn sisällössä huomioida. Kyselyn litterointi ei vaatinut paljon työtä, sillä vastaajien määrä oli hyvin rajallinen. Aineisto itsessään ei kuitenkaan riitä, vaan se tulee myös analysoida.

Analyysissä tapahtuu tutkimuksen lopputuloksen kannalta oleelliset valinnat. Oikean tai tärkeämmin sopivan menetelmän valitseminen täytyy tehdä tutkimuksen viitekehys ja tutkimuskysymys tiukasti mielessä pitäen. Deli-projektissa sisällönanalyysi valikoitui siksi menetelmäksi, jota opinnäytetyöprosessin analysointivaiheessa käytettiin. Vaikka se ei menetelmänä ole mitenkään erityinen, vaan hyvin useissa tutkimuksissa käytetty menetelmä, sisällönanalyysi jättää tutkijalle vapauden ja samalla vastuun tärkeisiin valintoihin (Tuomi & Sarajärvi 2009, 91 - 92). Deli-projektia varten järjestettyjen työpajojen prosessin ja tulosten arvioiminen vaati hieman väljempää analyysimenetelmää, sillä tässä muodossa tällaista ilmiötä ei ole aiemmin tutkittu. Lisäksi on mainittava, että analyysissä päättely pyrki olemaan abduktiivista eli teoriaohjaavaa (Tuomi & Sarajärvi 2009, 97 - 99). Teoriaa on Deli-projektissa tutkittavaan tapaukseen liittyen ja se ohjaa analyysiä, mutta itse ilmiöstä ei ole aikaisempaa teoriaa sen ainutlaatuisen luonteen takia. Seuraavissa luvuissa tullaan kertomaan, minkälaiseen aktuaaliseen prosessiin nämä tutkimukselliset ratkaisut lopulta johtivat.

#### 4.1 Käytännön osuus

Deli-projektin tutkimukseeni liittyvä käytännön osuus toteutettiin yläkoululaisnuorten kanssa pidetyillä kolmella workshopilla Espoon yhteislyseossa. Jokaisella kerralla workshopissa oli mukana tavoitteellisesti kahdessa eri ryhmässä 6 - 10 nuorta kummassakin. Workshopien kesto oli 30 - 45 minuuttia. Niissä käytännönjärjestelyt toteutti Deli-ryhmä, joka jakautui näiden kahden ryhmän välille. Nuorille oli luvattu osallistumisesta kiitokseksi elokuvaiput, mikä oli tärkeää huomioida tutkimuksen luotettavuutta arvioidessa. Toisaalta tästä ei ollut kerrottu ennen ensimmäistä workshopia, joten alkuperäiseen ilmoittautumiseen ja mielenkiintoon se ei ollut ehtinyt vaikuttaa. Jokaisessa workshopissa käytettiin yhtä Deli-ryhmän valitsemaa yhteisöllistä ideointimenetelmää, joten käytössä oli yhteensä kuusi eri menetelmää. Nämä menetelmät tulevat olemaan 8x8, kaukaiset ajatusmallit, brainwriting, yhteenrunttaaminen, toivelista sekä poikki ja pinoon. Näiden menetelmien avulla oli tarkoitus saada esille nuorten toiveita ja näkemyksiä pelistä. Deli-projektin organisaation kesken oli jo heti alussa sovittu, että pelin perimmäisiä tavoitteita ei nuorille kerrota, jotta heidän suhtautumisensa workshoppeja kohtaan säilyisi mahdollisimman neutraalina ja objektiivisena.

Itse workshoppeissa Deli-ryhmä jakautui siten, että yksi osallisti nuoria sekä johti ideointia, toinen valvoi tilanteen videointia ja kolmas teki havaintoja workshopin etenemisestä. Tutkimuksen analysointi liittyi ideointimenetelmien arviointiin sekä saatujen tuloksien laatuun projektin alussa asetettuihin yleisiin tavoitteisiin nähden. Erityinen fokus oli siinä, miten tämänkaltaisen palvelun kehittäminen ja ideointi toimii valitun segmentin kanssa. Tässä kohtaa tuli huomioida kohderyhmän ikään kytkeytyvät taustat. Käytössä oli siis litteroinnissa ja analyysivaiheessa jokaisesta workshopista tallennettu videointi sekä tehdyt havainnot sekä viimeisten workshopien yhteydessä toteutetut kyselyt.

Tässä kyselyssä oli yhteyksiä Sanna Parviaisen aikaisemmassa työssä käytössä olleeseen lomakkeeseen. Siitä muodostui sisällöltään suhteellisen lyhyt ja se sisälsi neljä pienimuotoista monivalintakysymystä sekä neljä avointa kysymystä (Liite2). Koska otos oli hyvin pieni, tarkoituksena oli keskittyä lähinnä avointen kysymysten sisältöön ja arvioida niitä suhteessa videoista ja muusta dokumenteista tekemiini havaintoihin. Otoksen oltua näin pieni kyselyn tuloksia täytyy arvioida tarkoin, jotta sen sisällöstä olisi todellista hyötyä. Kysely ei ollut tutkimuksen oleellisen osio vaan sen tarkoituksena oli tukea analysointiprosessia sekä tuoda työhön vaadittua laajuutta.

#### 4.2 Yhteisölliset ideointimenetelmät

Toteutettaviin workshoppeihin kuului oleellisena osana ideoinnissa nuorien kanssa käytettävät erilaiset menetelmät. Käytössä olivat erilaiset yhteisölliset ideointimenetelmät, sillä niiden luonteeseen kuuluu ideoiden jakaminen ja niihin on mahdollista osallistuttaa useampia henkilöitä (Ojasalo ym. 2009, 143 - 144). Jokaisella kolmella kerralla oli käynnissä kaksi workshopia ja jokaisessa oli käytössä yksi ideointimenetelmä. Yksi koko prosessin tärkeimmistä osioista oli juuri näiden menetelmien testaaminen, jotta sopiva ja hyödyllinen lähestymistapa pelin ideointiin sekä kehittämiseen löytyisi. Seuraavissa alaluvuissa kerrotaan yhteisöllisistä ideointimenetelmistä yleensä ja workshoppeissa muodostuneesta prosessista.

Yhteisölliset ideointimenetelmät vaativat tietynlaista ilmapiiriä onnistuakseen. Pitää uskaltaa olla avoin kaikenlaisille ajatuksille ja antaa oman mielen virrata vapaasti. Tulee yrittää löytää uusia näkökulmia ja lähestymistapoja vanhoihinkin asioihin. Kun ideoidaan yhdessä useamman henkilön kanssa, on tärkeää, ettei missään ideoinnin vaiheessa ruveta kritisomaan muiden ajatuksia. Positiivisuus ja yleinen mielen avoimuus ovat ryhmätoiminnan kannalta hedelmällisintä maaperää. Ryhmässä ideoidessa on myös muistettava, että vetäjä tuntee menetelmät ja jäsenet ovat valmiita työskentelemään yhdessä muiden kanssa. Vuorovaikutuksen kautta saattaa syntyä paljon laadukkaampia ja monipuolisempia ideoita kuin yksin. Ideoiden luominen ei kuitenkaan voi olla vain ajatusten virtaa, ja siksi erilaiset menetelmät auttavat kokoaamaan ja jäsentelemään sekä ajatusmaailmaa että itse ideoita. Tämä ei takaa ideoiden laatua tai määrää, sillä ideointi on kuten ihmisen mieli - välillä tukossa. (Ojasalo ym. 2009, 143 - 144.)

#### 4.3 Ideointiprosessi

Ideointi aloitetaan luonnollisesti jostain tietystä ongelmasta, kehittämistarpeesta tai periaatteesta mistä vain kohteesta. Tässä vaiheessa on tärkeää tietää myös se, mitä tavoitteita ideoilla on. Tämän jälkeen voidaan valita jokin yhteisöllinen ideointimenetelmä ja aloittaa ideointi. Tämä vaihe kannattaa selkeästi erottaa minkäänlaisesta arvostelusta ja ideoiden karsinnasta, sillä tulee tukehduttamaan ideoinnin takuuvarmasti. Ei saa unohtaa että ideoiden määrää takaa usein ideoinnin laadukkuuden. (Ojasalo ym. 2009, 144 - 145.)

Kun ideat on kerätty, voidaan siirtyä arviointivaiheeseen, jolloin on hyvä ensin keskittyä eri ideoiden positiivisiin puoliin ja sitten voi listata mitä puutteita kussakin ideassa on. Näin ilmapiiri ja ryhmän yhteinen positiivinen asenne pysyvät yllä. Myönteisten asioiden listaaminen alkuvaiheessa luo tilaa uudelle ideoinnille sekä ideoiden myöhemmälle kehitykselle. Kielteisyys ei auta prosessia yhtään, jos halutaan toiminnan olevan hyödyllistä ja tehokasta. (Ojasalo ym. 2009, 144 - 145.)

#### 4.3.1 Ensimmäiset workshopit

Ensimmäiset workshopit (1.11.2010), kuten kaikki seuraavatkin, järjestettiin Espoon yhteislyseon luokkatiloissa. Toimintaympäristön tuttuus oli havainnoinnin kannalta hyvä valinta ja näin ainoastaan itse tilanne oli alussa nuorille vieras. Workshoppeihin oli valikoitunut kaikista halukkaista osallistujista kolme poikaa ja kolme tyttöä sekä 7.- että 8.-luokkalaisten ryhmiin. Nuoret olivat kaikissa workshoppeissa samat, joten prosessi säilyi ehyenä alusta loppuun. Deli-ryhmästä 7.-luokkalaisten ideointia ohjasivat Kylä-Uuppo, Kalkkila ja Juselius. Kahdeksaluokkalaisten ohjasivat puolestaan Savolainen, Virolainen ja Kääriäinen. Nämä kaksi ryhmää ideointitoiminnasta erillään. Ainoastaan ensimmäisen workshopin yhteydessä tehtiin pelin ja projektin esittely sekä viimeisen workshopien päättäminen tehtiin samoissa tiloissa. Seuraavassa esitellään workshoppeissa läpikäytyä ideointiprosessia ja esitellään niissä käytetyt yhteisölliset ideointimenetelmät. Prosessin kuvaus pohjautuu workshoppeista kuvattujen videoiden havainnointiin. Tässä vaiheessa ei pyritä analysointiin, vaan ainoastaan objektiiviseen selvitykseen.

##### Brainwriting

Tämä ideointimenetelmä on hyvin samankaltainen menetelmä kuin useasti käytetty brainstorming sekä aivoriihi. Toisin kuin edellä mainituissa menetelmissä brainwriting mahdollistaa sen, että kaikkien mielipiteet saadaan esille tasapuolisesti. Ideoinnissa Brainwriting on tässä mielessä tehokas menetelmä ja kaikkien ideat tulevat varmemmin esille. Lisäksi ideat merkitään nimettöminä, joten ihmisten väliset suhteet eivät vaikuta saatuihin tuloksiin. (Brainwriting - Getting More from Your Idea Sessions 2011.)

Aluksi kaikille ryhmässä oleville annetaan paperi, jolle kirjoitetaan aiheeseen tai ongelmaan liittyen erilaisia ideoita. Tilanteessa tulisi olla joku ryhmien ulkopuolinen valvoja, joka pitää huolta prosessin etenemisestä ja ajan kulumisesta. Ryhmälle tulee antaa jokin tietty aika ideoinnin toteuttamiseen, noin 3-6 minuuttia, ja siitä tulee pitää kiinni. Ideoita ei saa tässä vaiheessa viedä pidemmälle, vaan niiden tulisi olla muodoltaan vapaasti laadittuja. Keskustelua tulisi välttää. Kun ensimmäinen vaihe on ohitettu, paperit sekoitetaan niin, että kukaan ei saa omaa paperiaan. Pyrkimys olisi luoda paperissa olevien ideoiden pohjalta muutamia uusia ideoita, jotka olisivat pidemmälle vietyjä kuin alkuperäiset. Tätä jatkuu niin kauan kuin se nähdään tarpeelliseksi. Näin voidaan kehittää toisten ideoita, ottamatta kantaa ryhmän jäsenen asemaan tai persoonaan. Lopuksi paperit kerätään ja ideat kootaan kaikkien nähtäväksi, ja löytyneistä ratkaisuista keskustellaan yhteisesti. Tässä kohtaa viimeisen kierroksen ideat tulisi olla jo niin pitkälle vietyjä, että niiden pohjalta voidaan rakentaa jotain todellista. (Brainwriting - Getting More from Your Idea Sessions 2011.) Vaikka Deli-ryhmä ei toteuttanut brainwriting menetelmää aivan kirjaimellisesti, tulokset olivat silti mielenkiintoisia.

Tätä menetelmää käytettiin 7.-luokkalaisten nuorten ensimmäisessä workshopissa. Brainwriting otettiin käyttöön ensimmäiselle kerralle, koska sen on suhteellisen yksinkertainen ja helposti sisäistettävä menetelmä. Nuoret jakautuivat kahteen ryhmään - toisessa kolme poikaa ja toisessa kolme tyttöä. Deli-ryhmästä kuvaajana oli Kalkkila, havainnoijana Juselius ja osallistajana Kylä-Uuppo. Molemmille ryhmille annettiin yksi paperi johon tuli noin 10 minuutin ajan kirjata erilaisia ideoita pelistä, ja mitä siltä saatettaisiin haluta. Tässä ei siis menty aivan brainwritingin idean mukaan, joten se on voinut vaikuttaa siihen ovatko kaikki saaneet ideansa esille. Aihealuetta ei missään vaiheessa rajattu, vaan korostettiin nuorten omien mielenkiinnon kohteiden tärkeyttä. Ensimmäisen vaiheen jälkeen ryhmät vaihtoivat papereita ja heitä kehoitettiin valitsemaan sieltä ideoita, jotka olivat heidän mielestään hyviä ja kehittämään niitä eteenpäin siten, miten ne voitaisiin itse pelissä toteuttaa. Yhteenvedo oli tämän workshopin viimeinen vaihe, jossa Kylä-Uuppo johti keskustelua ja nuorten ryhmät vaihtoivat mielipiteitä kehitetyistä ideoista. Erillisiä ja koko ryhmän hyväksymiä ideoita tuli tällä menetelmällä noin 5 - 10. Tässä yhteydessä nuoret kiinnostuivat kuvattavan videon tarkoituksesta, jolloin Deli-ryhmä kertoo sen liittyvän opinnäytetyöhön ja Deli-projektiin, ja ettei sitä missään nimessä tulisi laittamaan levitykseen tai yleiseen esitykseen.

#### 8x8-menetelmä

8x8-menetelmä on ideoinnin kannalta hieman rajoittava ja toisaalta johdettava. Ensin ideoinnin kohteesta kehitetään kahdeksan ideaa, joista keksitään puolestaan kahdeksan ideaa. Jos ajatus lähtee helposti harhailemaan, tämä menetelmä saattaa auttaa ideoinnin viemisestä läpi loppuun saakka. Apuna täytyy käyttää tässä menetelmässä jonkinlaista paperia tai jopa valmista ruudukkoa, jotta ideoiden jäsentely onnistuu vaaditulla tavalla - vastaava kuin oheisessa Taulukossa 1 (Ojasalo ym. 2009, 147.) Vaikka 8x8-menetelmä saattaa aluksi tuntua hieman mekaaniselta ja raskaalta, se saattaa auttaa avaamaan aihetta laajemmalle ja se on hyvä aloittavana ideointimenetelmänä.

	<b>1</b>			<b>2</b>			<b>3</b>	
			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>			
	<b>4</b>		<b>4</b>	<b>Ydinaihe</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	
			<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>			
	<b>6</b>			<b>7</b>			<b>8</b>	

Taulukko 1: 8x8-pohja (Ojasalo ym. 2009, 148)

8x8-menetelmää hyödynnettiin 8.-luokkalaisten ensimmäisessä workshopissa. Nuoret jaettiin kolmeen ryhmään ja näin muodostui kolme paria. Yksi poika- ja yksi tyttöpari sekä pari, jossa oli sekä tyttö että poika. Kuvaajana oli tässä workshopissa Virolainen, havainnoijana Savolainen ja osallistajana Kääriäinen. Nuorille jaettiin valmis 8x8-pohja, jossa keskimmäisenä ja siten ideoinnin ytimenä oli pelimaailma, eli sama kuin Taulukon 1 ydinaihe, ja sen ympärille oli jo avattu seitsemän aihealuetta, jotka olivat tavarat, palkitseminen, päämäärä, sosiaalisuus, peliympäristö, status-pisteet ja avatar eli pelihahmo. Kahdeksas ruutu oli jätetty tässä vaiheessa tyhjäksi ja nuorilta toivottiin, että siihen keksittäisiin joku heidän haluamansa idea. Kun menetelmää oli käytetty noin 10 minuuttia, nuorille annettiin tyhjään ruutuun vaihtoehtoksi harrastukset, jos ryhmä ei siihen mennessä ollut kohtaan mitään saanut. Lopussa tämä vaihtoehto oli valittu kaikkien ryhmien osalta tyhjän kahdeksannen paikan täytteeksi. Ennen yhteenvetoa nuoria pyydettiin järjestämään ydinaiheen pelimaailman ympärillä olevat aihealueet paremmuusjärjestykseen, jotta selviäisi, mitkä osa-alueet olivat nuorille tärkeimpiä. Yhteenvedossa nuorilta pyydettiin näiden tärkeimpien aihealueiden pohjalta kertomaan, mitä he olivat sinne valinneet ja myös osittain avaamaan ja perustelemaan ideoitaan. Lopuksi nuorilta kysyttiin 8x8-menetelmän ja yleisesti ideoinnin mielekkyydestä.

#### 4.3.2 Toiset workshopit

Toisissa workshoppeissa (5.11.2010) molemmissa ryhmissä siirryttiin hieman vaativampiin yhteisöllisiin ideointimenetelmiin. Sekä yhteen runttaamisen ja kaukaisia ajatusmallien menetelmiä käytetään usein silloin, kun ideoinneissa ei enää löydetä tutuista tai yksinkertaisista lähteistä inspiraatio. Toisin sanoen näissä toisissa workshoppeissa pyrittiin hieman sekoittamaan tilannetta ja hakemaan ideoita aivan uudenlaisista yhteyksistä. Koska nuoret olivat jo kerran osallistuneet pelin ideointiin, oli Deli-ryhmän tarkoitus testata pystyttäisiinkö myös täysin ensimmäisestä kerrasta poikkeavilla menetelmillä kehittämään jotain uutta ja hyödyllistä. Ideoinnista muodostui haastavampaa kuin ensimmäisellä kerralla, mutta käyttökelpoisia ideoita syntyi myös tällä kerralla.

#### Yhteen runttaaminen

Yhteen runttaamisessa tarkoituksena on luoda jostain järjettömästä ja järjellistä toimiva kokonaisuus. Käytännössä menetelmällä yhdistetään joku täysin ilmiöön liittymätön sana johonkin ilmiöön liittyvään asiaan. Ajatuksena menettely kuulostaa oudolta ja toimimattomalla, mutta tämän kaltainen ajattelu auttaa ajattelemaan laatikon ulkopuolelta - ja kaukaa. Aluksi Yhteen runttaaminen saattaa tuntua väkisin väännettävältä, mutta kun alkukankeudesta on päästy saattaa yllättäviä oivalluksia syntyä. Tärkeintä on käsittää ilmiön todellinen luonne, jotta siihen voi yhdistää mielivaltaisiakin sanoja. (Hassinen 2008, 29.) Yhteen runttaaminen on menetelmänä mielenkiintoinen ja onnistuessaan se voi toimia todella hyvin. Toisaalta on



muistettava, että menetelmä vaatii paljon tekijöiltään. Workshopissa Deli-ryhmän apu oli tässä kohtaa olennaista.

7.-luokkalaisille yhteen runttaaminen muodostui haastavaksi menetelmäksi. Toisessa workshopissa nuoret olivat kaikki kuusi nuorta yhdessä ryhmässä, jossa ensin kaikki saivat keksiä erilaisia sanoja, joita myöhemmin voitaisiin yhdistellä ideoita varten. Kun sanoja kerättiin, kaikkia sanoja ei hyväksytty, ja vain osa nuorista oli valikoitunut kirjaamaan ryhmän ehdottamia sanoja. Seuraavassa vaiheessa, kun sanapareja ryhdyttiin muodostamaan, vauhti oli erittäin nopeaa ja muodostettuja sanoja ei mietitty pitkään. Kun ryhmä ei mielestään keksinyt enempää noin 15 minuutin jälkeen, Deli-ryhmäläiset lisäsivät mukaan satunnaisia sanoja, jotta ideointi voisi vielä jatkua. Uusia sanayhdistelmiä muodostui muutamia, mutta kiinnostus alkoi hiipua. Muodostuneista sanoista ei tehty yhteenvetoa, vaan nuoret päästettiin heti sanayhdistelyn jälkeen lähtemään. Kuvaajana oli Juselius, havainnoijana Kylä-Uuppo ja osallistajana Kalkkila.

#### Kaukaiset ajatusmallit

Jos halutaan hakea luovuuden ja todellisuuden yhdistämistä niin silloin Kaukaiset ajatusmallit on oikea valinta. Ideana on valita joku asia tai tema, joka ei kovin läheisesti liity ideoinnin kohteena olevaan asiaan. Sitten tästä ”kaukaisesta ajatusmallista” listataan erilaisia ominaisuuksia. Seuraavassa vaiheessa kehitetään ”hullun mielekäs sovellus”, jossa kaukaisen ajatusmallin ominaisuuksia yhdistetään suoraan ideoinnin kohteeseen. Tällöin sovelluksista voi tulla hyvin epämääräisiä ja jopa käyttökeltvottomia. Viimeisessä vaiheessa ruvetaan jo analysomaan syntyneitä ideoita ja pyritään muodostamaan niistä käyttökeltvopisia ratkaisuja. Tässä kohtaa huomataan se, ettei kaikkia hullun mielekkäitä sovelluksia voida viedä toteutuksen tasolle, joten ne karsitaan. Kaukaiset ajatusmallit -menetelmä luo nopeasti paljon ideoita, mikä on joskus tarpeen. (Ojasalo ym. 2009, 151.) Se myös avaa mieltä ja luo pohjaa yleisellä avoimuudelle ja luovuudelle. Kun on valinnanvaraa, erittäin hienoja ideoita voi löytää.

8.-luokkalaisten toisessa workshopissa oli käytössä Kaukaiset ajatusmallit -menetelmä. Valittavasti tästä kerrasta ei ole videonauhoitusta Deli-ryhmässä tapahtuneiden väärinkäsitysten vuoksi. Tämän workshopin toteutusta avataan siis ainoastaan ideoinnista saatujen tuotosien sekä Deli-ryhmän havaintojen avulla.

Ryhmät olivat toisella kerralla samat kuin ensimmäiselle, sillä näin nuoret olivat halunneet. Nuorille annettiin valmiiksi sanoja, joista tuli listata adjektiiveja ja vastaavia ominaisuuksia. Näitä yhdistettiin hullun mielekkäillä sovelluksilla kullekin ryhmälle arvottuihin teemoihin, jotka olivat peliympäristö, pelihahmo sekä tavarat. Peliympäristöön yhdistettiin sanoja jääkaapista ja kaupasta, pelihahmoon autosta ja silmälaseista ja tavaroihin sanoja lentokoneesta

ja pöydästä. Kaukaiset ajatusmallit -menetelmä vaati Deli-ryhmältä alussa käytännönläheistä ohjausta, sillä se ei ole aivan yksinkertainen ensimmäisellä kerralla. Toisessa workshopissa Kääriäinen oli kuvaajana, Virolainen havainnoijana ja Savolainen osallistajana. Deli-ryhmä sovelsi ideointimenetelmää jonkin verran ja vaihtoi ryhmien papereita, jotta ideoita olisi saatu enemmän. Nuoria kehoitettiin merkitsemään ideat erivärisillä kynillä, jotta tiedettäisiin missä vaiheessa ideat ovat syntyneet ja oliko sovelluksesta hyötyä. Kaukaiset ajatusmallit koettiin nuorien osalta haastavaksi ja ideoiden tuottaminen ei heidän mukaansa ollut helpoa. (Juselius, Kakkila, Kylä-Uuppo, Kääriäinen, Savolainen & Virolainen 2010, 22.)

#### 4.3.3 Kolmannet workshopit

Viimeisissä workshoppeissa (12.11.2010) palattiin menetelmien puolesta lähemmäs ensimmäistä kertaa ja ideointien pohjana olivat pitkälti aikaisemmin kerätyt ideat. Poikki ja pinoon -ideointimenetelmä jatkoi 7.-luokkalaisten osalta ensimmäisessä workshopissa toteuttamaa brainwritingin, sillä menetelmä oli toteutukseltaan hyvin samankaltainen. 8.-luokkalaiset saivat Toivelista -menetelmää käytettäessä hyödynnettäväkseen ensimmäisellä kerralla tehdyt 8x8-taulukot. Tarkoituksena oli hakea syvempää ja yksityiskohtaisempaa tietoa. Viimeiset workshopit erottuivat aikaisemmista myös siten, että nuorilla oli jo muodostunut kuva ideointiprosessista ja toiminta oli jo osittain ammattimaisempaa. Tästä seurasi se, että nuoret kertoivat vapaammin mielipiteitään.

#### Poikki ja pinoon

Poikki ja pinoon on hyvä menetelmä silloin, kun ongelmaa tai teemaa pitää jakaa pienempiin osiin, jotta siitä saisi paremman kuvan. Tässä menetelmässä ilmiö jaetaan mahdollisimman moneen järjestykseen osaan ja ruvetaan käsittelemään näitä osia yksi kerrallaan. Osioista voi joko ideoida tai etsiä syy-seuraussuhteita, mikä tarkoitukseen sopiikaan parhaiten. Tämän jälkeen ideoita voi yhdistellä ja palata takaisin ”pinoon”. (Hassinen 2008, 12.) Suuria kokonaisuuksia käsiteltäessä Poikki ja pinoon on tehokas menetelmä, kun halutaan hallita asiaa järkevästi. Prosessi säilyy hallittavissa mittasuhteissa, jos asiat hoidetaan tehokkaasti.

Kun 7.-luokkalaiset aloittivat ideointia Poikki ja pinoon menetelmän avulla, oli nuorilla ensin hieman vaikeuksia edetä. Nuoria ohjeistettiin Deli-ryhmän toimesta vertaamalla kyseistä menetelmää ensimmäisen kertaan, ja tilanne selkeytyi. Pohdittaviksi aihealueiksi oli valittu pelihahmo, kartta ja ympäristö. Kustakin teemasta oli tarkoitus ideoida noin 10 minuuttia, mutta nuoret pitivät tätä liian pitkänä. Deli-ryhmä ei halunnut rajata ideointia liian tarkkaan ja prosessi eteni nuorten ehdoilla. Viimeisessä vaiheessa kun eri osa-alueita oli tarkoitus yhdistää eli ”pinota”, nuoret eivät ymmärtäneet sen tarkoitusta. Ideoita syntyi viimeisessä vaiheessa suhteellisen vähän. Loppua kohden nuoria alkoi kiinnostaa kiitokseksi luvattu elokuva-

liput ja keskustelu muotoutui suhteellisen vapaaksi, mistä syystä fokus ei säilynyt. Nuoret osoittivat myös jonkinlaista kiintymystä Deli-ryhmään ja pyysivät näitä muun muassa mukanaan elokuvaan. Viimeisessä workshopissa kuvaajana oli Kylä-Uppo, havainnoijana Kalkkila ja osallistajana Juselius.

## Toivelista

Toivelista on ideointimenetelmä, jota käytetään usein palveluiden tuottamiseen ja kehittämiseen. Tarkoituksena on, että tuotteen mahdolliset asiakkaat kertovat ilman rajoituksia, mitä tuotteelta haluavat. Näin ideointia ei sinällään johdeta mihinkään suuntaan vaan käyttäjälle annetaan vain tarvittavat faktat. Ideointi toteutetaan yleensä ryhmäkeskusteluna, jolloin ryhmän yhteisen vuorovaikutuksen tulisi luoda ajatuksille avoin ilmapiiri. Jos käyttäjät inspiroituvat tilanteesta, Toivelistasta voi tulla mitä korkealentoisimpia ideoita, ajatuksia ja näkemyksiä. Tilanteessa nämä ideat kirjataan ylös kaikille näkyviin, eikä kritisointia sallita. Toivelista on hyvin raja-aitoja kaatava ja esteitä karttava menetelmä, jolloin ideointi on niin vapaata kuin mahdollista. (Ojasalo ym. 2009. 156 - 157.) Deli-projektin kannalta odotukset tätä menetelmää kohtaan olivat korkealla, sillä sen pitäisi olla juuri tähän tarkoitukseen sopeva.

8.-luokkalaisten viimeisessä workshopissa käyttämä Toivelista ideointimenetelmä osoittautui haastavaksi. Deli-ryhmä oli valinnut yhdeksän kysymystä, joihin nuoret saivat vastata mitä halusivat. Kysymykset koskivat nuorten näkökulmasta mielekkäintä peliä, peliympäristöä, pelihahmoa, peliseuraa, aktiviteetteja, tavaroita, palkitsemista, päämääriä ja statuspisteitä. Suoraan kysyttäessä nuoret olivat varsinkin alussa hyvin vaitonaisia ja vain osa ryhmästä osoitti aktiivisuutta. Lisäksi nyt kamera tuntui erityisesti häiritsevän ilmapiiriä ja siihen luotiin useampia suoria katseita. Nuorille jouduttiin esittämään paljon lisäkysymyksiä sekä antamaan virikkeitä, jotta ideointi saataisiin vauhtiin.

Workshopin puolivälissä nuorille annettiin virikkeeksi ensimmäisen kerran 8x8-taulukot, mutta tämä johti lähinnä siihen, että nuoret vastasivat suoraan aikaisempien ideoiden pohjalta eikä useampia uusia ajatuksia syntynyt. Vaikka tässä vaiheessa vastauksia tuli enemmän kuin alussa, ei todellista keskustelua silti syntynyt ja vuorovaikutuksen hyödyntäminen jäi vähäiseksi. Kun viimeinen workshop lähestyi loppuaan, nuoret eivät enää olleet aktiivisia, vaan osoittivat kiinnostusta tulevaan viikonloppuun sekä luvattuihin elokuvalippuihin. Viimeisen kerran ideointi ei tuottanut loppujen lopuksi montakaan uutta ideaa.

#### 4.4 Workshopien havainnointi

Workshopien toteuttamiseen nuorten kanssa kuului olennaisena osana havainnointi. Paikan päällä havainnoinnin vastuu oli Deli-ryhmällä, ja jokaisessa workshopissa yhdelle ryhmän jäsenelle oli annettu päätehtäväksi nuorten ideointiprosessin havainnointi. Tärkeä osuus oli myös workshopien videoimisella, sillä näistä nauhoituksista tehtiin havaintoihin opinnäytetyössä keskityttiin. Näin Deli-ryhmän vaikutus havaintojen tekijänä ei muodostu liian merkittäväksi, vaan nauhoitusten avulla voidaan tehdä itse huomioita nuorten työskentelyn etenemisestä prosessin alusta loppuun. Se ei luonnollisesti poista sitä tekijää, että vastuun luovuttaminen omista käsistä oli hyvin riskialtista opinnäytetyön onnistumisen kannalta. Jos tehty tutkimus pohjautuisi ainoastaan toisen käden tietoihin, olisi saatujen tuloksien lopullinen luotettavuus osittain kyseenalainen. Lisäksi tutkija voisi joutua liian etäälle käsiteltävästä aiheesta. Vaikka aineistonkeruun olosuhteet olivat workshopien yhteydessä poikkeavat, edellä mainittuja kielteisiä skenaarioita pyrittiin välttämään kaikissa tutkimuksen vaiheissa. Havainnoinnin niin sanottu ulkoistaminen ei onnistunut aivan täydellisesti, mutta tutkimuksen ainutlaatuisuuden takia riskien ottaminen oli hyväksyttävä.

Opinnäytetyössä tärkeimmäksi aineistoksi muodostuivat workshopeista Deli-ryhmän toimesta kokoamat nauhoitukset. Havaintoja tehtiin kuudesta eri nauhoituksesta, joista ensimmäisessä Deli-ryhmä esitteli nuorille peliä alustavasti, jotta workshopeille saataisiin jonkinlainen lähtökohta. Tästä kyseisestä nauhoituksesta tehty havainnot olivat määrältään vähäisiä, sillä nuoret eivät vielä olleet päässeet ideoimaan. Muista nauhoituksista havainnoiteja tehtiin huomattavasti enemmän ja niissä tavoitteena oli keskittyä siihen miten nuorten ideointiprosessi edistyy. Itse ideoista ei oltu kiinnostuneita, elleivät ne paljastaneet jotain nuorten kiinnostuksesta tai asennoitumisesta ideointiin. Opinnäytetyön tehtävä ei ollut analysoida ideoiden määrää tai laatua - se kuului Deli-projektista vastaaville henkilöille. Tutkimuskysymyksen mukaan tarkoitus oli selvittää, onnistuuko kyseessä olevan palvelun kehittäminen käyttäjien, tässä tapauksessa yläkouluikäisten nuorten, kanssa. Tässä yhteydessä ei ideoita voi missään nimessä täysin sivuuttaa, mutta ne eivät ole tutkimuksen keskiössä. Kaikki vihjeet, jotka sisälsivät tietoa siitä miten nuorten kiinnostus ja aktiivisuus säilyivät prosessin aikana, olivat silti havainnoinnissa oleellisia.

Nauhoitusten pituuden ja laajuuden myötä täydellistä litterointia ei voitu aineistosta tehdä. Tämä on sallittua, mutta silloin hyvin tarkkaan kirjattava ylös ne asiat, jotka ovat tutkimuksen kannalta tärkeitä (Hirsjärvi ym. 2009, 224). Täydellistä litterointia olisi vaikeuttanut myös se, että nauhojen äänenlaatu ei ollut aivan tasainen ja kaikkea sisältöä ei millään olisi voinut kirjoittaa puhtaaksi. Vaikka litterointia ei toteutettu, havaintoja tehtiin niin tarkasti kuin se oli tässä yhteydessä mahdollista. Havainnoinnit tehtiin ensin 7.-luokkalaisten workshopeista alusta loppuun ja sen jälkeen erikseen 8.-luokkalaisten. Tällä saatiin aikaan se, että molem-

pien ryhmien prosessi säilyi mahdollisimman yhtenäisenä, eikä vertailua syntynyt havainnoinnin toteuttamisvaiheessa. Ryhmät poikkesivat toisistaan muutenkin kuin iän puolesta ja niitä tuli alusta lähtien käsitellä erillisinä, jotta myöhemmässä vaiheessa erilaisten muuttujien vaikutusta toteutettuun palvelunkehittämiseen voitiin arvioida. Seuraavissa luvuissa avataan tehtyjen havaintojen analysointiprosessi ja se mihin tulokseen tässä tutkimuksessa on lopulta tultu.

## 5 Analyysi

Koska opinnäytetyön aineistoa analysoitaessa käytössä oli teoriaohjaava lähestymistapa, sisällönanalyysin läpivieminen oli erittäin haasteellinen prosessi. Nauhoituksista tehtyjä havaintoja tuli listata valitun kiinnostuksen mukaan ja tämän jälkeen aloittaa alkuperäisilmausten pelkistäminen. Opinnäytetyössä alkuperäisilmaukset olivat nauhoituksista tehtyjä havaintoja, jotka oli kirjattu kokonaisina lauseina, jotta niitä voitiin sisällönanalyysissä tehokkaammin hyödyntää. Havaintoja oli 7.-luokkalaisten workshopista yhteensä noin 80 ja 8.-luokkalaisten workshopista noin 60. Selkeä ero havaintojen määrien välillä johtuu siitä, ettei 8.-luokkalaisten toisesta workshopista ollut nauhoitusta. Se, että havainnoitaessa huomioitiin tiukasti asetetun tutkimuskysymyksen luonne, sai aikaan sen, että tehtyjä havaintoja ei paljon tarvinnut karsia alkuperäisilmauksia kerätessä.

Erityisen tärkeää oli muistaa, että kyseessä oli prosessin arvioiminen eli ideointi ei ole ollut molemmissa ryhmissä samanlaista ja siten verrattavissa alusta loppuun saakka. Tästä syystä kummankin ryhmän prosessia arvioitiin erillään ja kolmessa osassa, jotta ideointimenetelmien ja vaiheiden yksittäiset sisällöt korostuivat. Sisällönanalyysijä tuli siis olemaan periaatteessa kuusi, joista pyrittiin löytämään johdonmukaiset pelkistetyt luokitukset. Havaintojen jakaminen pienempiin osiin teki analyysistä helpompaa ja hallittavampaa. Tarkoituksena oli tässä vaiheessa löytää myös yhteyksiä aiemmin esitettyyn teoreettiseen viitekehykseen.

### 5.1 Seitsemäsluokkalaiset

Kun workshopit käynnistyivät ensimmäisen kerran, oli luonnollisesti odotettavissa, että alussa nuorilla saattaisi olla vaikeuksia sisäistää sitä, mitä ollaan tekemässä. Ideoinnin tulisi olla vapaata ja rajoituksetonta, mikä sääntöjen ja käytäntöjen täyttämässä kouluympäristössä on harvoin mahdollista. Seitsemäsluokkalaisten kanssa aloitettiin Brainwriting-menetelmällä, jossa nuoret jaettiin kahteen ryhmään, ja ideoita pyrittiin luomaan siitä, minkälaista sisältöä Delissä tulisi olla. Seuraavassa Taulukossa 2 on ryhmitelty tämän ensimmäisen kerran ideointiprosessista tehtyjä havaintoja aikaisemmin mainittujen teemojen mukaisesti. Näistä havainnoista muodostettuja alkuperäisilmauksia lähdettiin jakamaan alaluokkiin ja siitä yhä pelkistettympiin määritelmiin. Osana pohdintaa on pidetty Luvussa 2 esitetyt erilaiset taustatekijät. Koska yksittäisiä havaintoja on kirjattu jokaisesta workshopista useampia kymmeniä, ei aivan kaikkia alkuperäislausumia ole taulukossa mukana. Sisällönanalyysissä on pyritty keskittymään palvelunkehittämisprosessin kannalta oleellisimpiin osa-alueisiin.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• epävarmuus rajoittavaa</li> <li>• ei tiedetä mikä on mahdollista</li> <li>• toisessa vaiheessa aluksi epäselvyyksiä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideointi alussa haastavaa</li> <li>• uusi toimintatapa tuottaa aina vaikeuksia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• olosuhteiden vaikutus</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• kiinnostusta tuleviin työpajoihin</li> <li>• ryhmien välinen keskustelu aktiivista</li> <li>• kiinnostus lisääntyy</li> <li>• ajatuslinjat pitenevät</li> <li>• yhteenvetovaiheessa keskustelu vilkasta</li> <li>• mielikuvitus vauhdissa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prosessilla luotu alku</li> <li>• ideoinnille otollinen ilmapiiri luotu</li> <li>• nuoret sisäistävät toiminnan</li> <li>• toiminta tehostuu loppua kohden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshop työskentelyn aloitus onnistunut</li> <li>• palvelunkehittämisellä mahdollisuus</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• pelaamistausta näkyy nuorilla</li> <li>• peilataan aikaisempiin kokemuksiin</li> <li>• tytöt haluavat nopeaa edistystä</li> <li>• pojat haluavat realistisempia ja tasapuolisempia malleja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• käyttäjien taustat vaikuttavat</li> <li>• erilaiset kokemuspohjat</li> <li>• nuorille pelaaminen ja internet tuttu ympäristö</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuorten elämäntilanne ja taustat</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• osallistajalta hyviä kysymyksiä nuorille</li> <li>• esimerkki auttaa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ohjaaminen välttämätöntä</li> <li>• workshop työskentelyn luonne esillä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshopien suunnittelu</li> </ul>

**Taulukko 2: Sisällönanalyysi, 7.-luokkalaisten ensimmäinen workshop**

Taulukossa 2 havaintoja eli alkuperäisilmauksia on ensin ryhmitelty neljän luokkaan ja siitä pelkistetty eteenpäin. Värejä on käytetty selkeyttämään sitä, miten pelkistäminen on edennyt - niillä ei yritetä välittää mitään muuta. Seitsemännen luokan ensimmäisen workshopin pääteemoiksi nousivat ensimmäisen kerran vaikutus, sitoutuneisuus ideointiin, nuorten elämäntilanne ja taustat sekä workshopien suunnittelu. Nämä kaikki kertovat osaltaan siitä, miten prosessin saatiin alkuun ja minkälainen pohja luotiin tuleville ideoinneille.

On selvää, että ensimmäisellä kerralla ei voida alusta alkaen olla täysillä prosessista mukana. Kaiken pitää alkaa jostakin ja nuorten asennoitumisesta päätellen siinä onnistuttiin. Kun nuoret ymmärsivät, miten vapaasti he saisivat toimia, ja toisaalta sisäistivät saavansa todella vaikuttaa pelin sisältöön, käytössä ollut ideointimenetelmä alkoi toimia. Olisi ollut mielenkiintoista nähdä, olisiko ideoiden sisältöön tullut enemmän vaihtelua, jos jokaisella nuorella olisi ollut, menetelmän mukaisesti, oma paperi, jolle ideoita kirjoittaa (Brainwriting - Getting More from Your Idea Sessions 2010.) Toisaalta käytössä oli rajallisesti aikaa ja yhteenveto oli tärkeää mahdollistaa workshoppiin mukaan. Muutoin ensimmäinen workshop oli hyvin suunniteltu ja Deli-ryhmä ohjasi hyvin nuoria aina tarvittaessa. Erityisesti se, että nuorille annettiin

selkeitä esimerkkejä miten toimia, auttoi selvästi ideointia. Varsinkin toisessa vaiheessa, jossa ryhmät vaihtoivat papereita, oli ohjaus tehokasta ja toimivaa.

Tärkeintä ensimmäisellä kerralla oli se, että prosessi saatiin hyvin alkuun. Nuoret kiinnostuivat pelin kehittämisestä ja saivat todella käyttää rajoituksetta mielikuvitustaan. Toisaalta oli mielenkiintoista havaita, miten nuoret löysivät pelin ideasta jotain mitä pystyivät peilaamaan aiempaan kokemukseensa. Kuten Kumpulainen (2004, 43 - 44) on todennut, internet ja pelaaminen kuuluu 2000-luvulla jo nuorten arkeen, ja he liikkuvat virtuaalisessa ympäristössä hyvin luonnollisesti. Vaikka tytöt eivät perinteisen näkemyksen mukaan pelaa niin paljon virtuaalisessa ympäristössä, uudenlaiset fyysistä aktiviteettia vaativat pelit ovat tuoneet myös heidät mukaan (Stakes, Nuorten elinolot vuosikirja 2006, 111 - 114). Pojilla näkyi kenties se, että he haluavat peliltä tasapuolisuutta toisiin pelaajiin nähden, kun taas tytöt halusivat nopeaa etenemistä. Joka tapauksessa, sekä pojat että tytöt olivat kiinnostavia Delin tarjoamista mahdollisuuksista ja näin palvelun kehittämiseksi tällaisella kokoonpanolla tuntui olevan mahdollisuuksia.

Seitsemäsluokkalaisten toisessa workshopissa ilmapiiri oli selkeästi eroava ensimmäiseen kertaan nähden. Nuoret olivat innokkaita ja sitoutuneita ideointiin, mutta ryhmän sisäinen dynamiikka rajoitti ideoiden määrää. Nuorten omat mielenkiinnon kohteet jäivät sivuun ja fokus oli lähes ainoastaan sanojen yhteen runttaamisessa. Tästä syystä monet sanaparit jäivät sisällyttömiksi ja pinnallisiksi ajatuksiksi. Taulukossa 3 on jaettu alkuperäisilmaisut kolmeen ryhmään, jotka kytkeytyivät käytettyyn menetelmään, ideointiprosessin etenemiseen sekä workshopyöskentelyyn.

<ul style="list-style-type: none"> <li>ryhmä rajoittaa ideointia - alussa ei hyväksytty kaikkia ehdotuksia</li> <li>yhteensopivuuksia haetaan jo sanoja kerätessä</li> <li>ryhmän luovuus ei aukea - alussa ei käytännön ideoita</li> <li>ideoissa ei suurempia kokonaisuuksia</li> <li>ryhmän kirjuri negatiivinen</li> <li>ideoista ei tehty yhdessä yhteenvetoa</li> <li>sanaparit jäävät pinnallisiksi</li> <li>vaikea tulkita taustalla ollutta ideaa</li> <li>nuoret keskittyivät tuloksiin</li> <li>oma mielenkiinto jäi pois fokusista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menetelmän ideaa vaikea sisäistää</li> <li>ideoita ei haeta peliin</li> <li>yhden kirjurin ongelma</li> <li>keskittyminen ei kohdistu oikeaan alueeseen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menetelmä nuoria ajatellen väärä</li> <li>prosessiin lähdetään liian hätäisesti</li> <li>innostus laantuu vaikeuden takia</li> </ul>
---	---	---



<ul style="list-style-type: none"> <li>• menetelmä säilyttää mielenkiinnon peliin</li> <li>• prosessin kannalta ei niin hyödyllinen</li> <li>• pelistä halutaan runsaasti itsestä riippumattomia tekijöitä</li> <li>• yllätyksellisyys ja vaihtelevuus</li> <li>• vähitellen sisäistetään menetelmän tarkoitus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prosessi ei etene toivotusti</li> <li>• ideoinnista ei saada käytännöllisiä ajatuksia</li> <li>• menetelmä edellistä haastavampi</li> <li>• ilmapiiri ideoinnille epäotollinen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshop työskentely etenee hitaasti</li> <li>• prosessi vaikeutuu</li> <li>• palvelun kehittäminen vaikeutuu</li> <li>• mielenkiinto säilyi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• lisää sanoja yhdisteltäväksi</li> <li>• Deli-ryhmä tukee nuoria</li> <li>• ryhmää innostetaan ideoimaan lisää</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshoptyöskentelyn luonne esillä</li> <li>• ohjaaminen välttämätöntä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshopien suunnittelu</li> </ul>

**Taulukko 3: Sisällönanalyysi, 7.-luokkalaisten toinen workshop**

Kuten useimmista poimituista alkuperäisilmauksista Taulukossa 3 voi päätellä, toinen workshop ei ollut täysin onnistunut kokeilu. Vaikka nuoret olivat aktiivisesti mukana ideoinneissa, workshopeille asetetut tavoitteet eivät täysin toteutuneet. Yhteen runttaaminen on menetelmänä haastava ja sen onnistunut läpivienti vaatii monen eri osa-alueen toimimista. Tätä menetelmää käytetään usein silloin, kun ideointiin haetaan jotain uutta näkökulmaa. Järjestetyssä workshopissa ei kuitenkaan päästy yhteen runttaamiselle tyypillistä alkukankeutta pidemmälle, vaan ideointi vaikutti koko ajan äärimmäisen tahmealta. (Hassinen 2008, 29.) Vaikeudet alkoivat jo siitä, kun yksittäisiä sanoja kerätessä ei kaikkia ehdotuksia ryhmässä hyväksytty. Jos toisten ajatuksia kritisoidaan jo heti alussa, murretaan heti ideoinnin vaatima avoin ilmapiiri (Ojasalo ym. 2009, 144 - 145). Kun sanat saatiin kokoon, negatiivisuus jatkui ja kaikkia sanayhdistelmiä ei huomioitu. Lisäksi sanaparit jäivät hyvin pinnallisiksi ja oudoista yhdistelmistä ei pyritty johtamaan ajatuksia eteenpäin. Nuoret lähinnä huutelivat sanapareja ja ne joko hyväksyttiin tai ei.

Seitsemäsluokkalaisten toinen workshop ei ollut prosessin kannalta onnistunut. Nuoret pääsivät sisälle menetelmään liian hitaasti, ja silloinkin se vaati runsaasti tukea Deli-ryhmältä. Ainoa uusi näkökulma, joka nousi esiin, oli pelaajasta itsestään riippumattomien tekijöiden tarve eli toisin sanoen pelin realistisuus. Tämä oli ensimmäinen useammasta kerrasta, kun tämä puoli nostettiin nuorten toimesta esiin, otettaessa huomioon sekä seitsemäs- että kahdeksaluokkalaisten. Tutkimuskysymyksen kannalta oleellisin tieto oli kuitenkin, se että tälle ikäryhmälle Yhteen runttaaminen saattaa, ilman todella tarkkaa ohjausta, olla liian haastava menetelmä. Workshoppeja järjestettäessä tulee olla erityisen tarkkana juuri näissä asioissa, jotta toiminta pysyy järjestäjien hallinnassa (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010). Yhteen runttaaminen olisi vaatinut ehdottomasti myös yhteenvedon,

jotta Deli-ryhmä olisi voinut keskustella nuorten kanssa luoduista ideoista. Näin nuorille olisi voinut syntyä oivallus edes jälkikäteen, jolloin menetelmästä olisi voinut jäädä selkeämpi kuva. Nyt sanaparit jäivät nuorten kiireessä kehittämiksi ideoiksi, joiden todelliset sisällöt eivät ulkopuoliselle henkilölle helposti aukea. Nuoret eivät onneksi menettäneet mielenkiintoaan peliä tai ideointia kohtaan, joten viimeiselle kerralle jäi vielä annettavaa.

Seitsemäsluokkalaisten kanssa toteutettu viimeinen workshop osoittautui erittäin mielenkiintoiseksi, vaikka uusia ideoita ei paljon saatu syntymään. Käytössä ollut poikki ja pinoon menetelmä ei havaittavasti innostanut nuoria ideoimaan selkeästi uutta sisältöä peliin. Viimeisellä kerralla korostuivat erityisesti workshopityöskentelyn luonne sekä se, millaiset vaikutukset osallistuvalla havainnoinnilla oli ollut koko prosessiin nähden. Taulukosta 4 näkee, että neljä havainnoista esiin tullutta teemaa olivat viimeisen kerran vaikutus, nuorten asennoituminen peliä kohtaan, havainnoinnin vaikutus workshoppeihin sekä asetettujen tavoitteiden saavuttaminen. Käytännössä tämä kaikki tiivistyy siihen, että kyseessä oli seitsemäsluokkalaisten ideointiprosessin päätös. Oli aika arvioida, minkälaisiin tuloksiin oli päädytty.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuorten mielenkiinto alussa vaihtelevaa</li> <li>• koetaan vanhan kertauksena</li> <li>• menetelmän 10 minuutin jakso koettiin liian pitkäksi</li> <li>• ”pinoaminen” koettiin haastavaksi</li> <li>• ajatuksia ei saada vietyä pidemmälle</li> <li>• viimeinen työpaja</li> <li>• nuorten keskittyminen ei pysyillä</li> <li>• fokus ei pysy ideoinnissa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uuden luominen haastavaa</li> <li>• menetelmä ei innosta nuoria</li> <li>• ideat pintapuolisia</li> <li>• viimeisen kerran vaikutus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• viimeinen kerta</li> <li>• ei kyetä rakentamaan aiemman päälle</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• haetaan syvempää yksityiskoh- taisempaa tietoa</li> <li>• nuoria alkoi kiinnostaa tuleva peli</li> <li>• nuoret olivat edelleen sitoutuneita ideointiin</li> <li>• uutta pyrittiin luomaan</li> <li>• ideointi pohjautuu jo aikaisempiin kokemuksiin</li> <li>• ammattimaisempaa</li> <li>• vapaata keskustelua</li> <li>• parhaan pidettiin ensimmäistä kertaa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideoinnin periaatteet opittu</li> <li>• ohjauksen tarve vähäisempää kuin aiemmin</li> <li>• peliin ollaan sitoutuneita</li> <li>• ideointi jää sivuun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshopien päätös osittain onnistunut</li> <li>• nuoret kiinnostuneita pelistä</li> <li>• ideointiprosessin tehokkuus laskussa</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuorien ja havainnoijien välille muodostunut havaittava sosiaalinen side</li> <li>• nuoret eivät pelkää kertoa avoimesti näkemyksiään</li> <li>• nuoret puhuvat haikeudesta</li> <li>• pyytävät havainnoitsijoita elokuvaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sosiaalisia siteitä muodostunut</li> <li>• prosessi ollut kiinnostava ja sitouttava</li> <li>• osallistaminen onnistunut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• havainnoin ongelmat ja mahdollisuudet</li> <li>• luotettavuuden näkökulma</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• esiin nousivat elämäntavat sekä liikunta</li> <li>• ei haluta peliin syrjäyttäviä tekijöitä</li> <li>• peliin ei esteitä kavereiden tapaiselle tai kanssakäymiselle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pelin ”lausumattomat” tavoitteet esille</li> <li>• syrjäytyminen ja kaverisuhteet tärkeitä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshopien tavoitteisiin osittain päästy</li> </ul>

**Taulukko 4: Sisällönanalyysi, 7.-luokkalaisten kolmas workshop**

Seitsemäsluokkalaisten viimeistä kertaa tarkastellessa, oli helppo havaita, että tunnelma oli hyvin erilainen. Nuoret tiesivät, että kyseessä oli viimeinen kerta, ja ilmapiiri oli erittäin vapautunut. Tämä ei kuitenkaan heijastunut suoraan ideointiin, vaan Poikki ja pinoonmenetelmän tulokset jäivät laadultaan suhteellisen ohuiksi. Vapautuneisuus näkyi enemmän siinä, miten välittömästi nuoret ja Deli-ryhmä keskustelivat keskenään. Heitä ei voinut vielä kuvailla ystäviksi, mutta jonkinlainen sosiaalinen side heidän välilleen oli muodostunut. Osallistuvan havainnoinnin ongelmat ovat juuri siinä, kuinka lähelle kohteita voi mennä, jotta ei kuitenkaan vaikuttaisi heidän luonnolliseen toimintaansa (Flick 2002, 139). Kuten Hirsjärvi ym. (2009, 213) ovat todenneet, tutkimuksen objektiivisuus tulee luultavasti kärsimään, jos havainnoitsijan ja havainnoitavan välille muodostuu tunnepohjaisia siteitä. Taulukosta 4 voimme nähdä, että nuoret ovat jopa pyytäneet Deli-ryhmän jäseniä mukaan workshopien ulkopuolisiin aktiviteetteihin, mikä selkeästi riskeeraisi luotua toimintaympäristöä. Toisaalta se, että he eivät ole vaikuttaneet tämän opinnäytetyöhön kuuluneeseen havainnointiin, palauttaa luottamuksen toteutettuun prosessiin.

Asetetun tutkimuskysymyksen kannalta nuorten asennoituminen ei ole tosin pelkästään negatiivinen - pikemmin päinvastoin. Nuorten kiintymys Deli-ryhmään todistaa osaltaan sitä, että ideointiprosessi on ollut mielenkiintoinen ja he ovat halunneet sitoutua siihen. Vaikka kaikki käytetyt menetelmät eivät olleet yhtä tehokkaita, on runsaasti syitä olettaa, että oikeilla menetelmillä ja hyvällä suunnittelulla, palvelunkehittämisellä käyttäjien kanssa tässä kontekstissa on mahdollisuuksia. Lisäksi se, että Deli-projektin ”lausumattomiin” tavoitteisiin liittyviä ideoita nousi esiin vielä viimeisessä workshopissa, todistaa sen, että jossain on onnistuttu. Seitsemäsluokkalaisten ovat tässä yhteydessä kuitenkin vain puolet totuudesta.

## 5.2 Kahdeksaluokkalaiset

Kahdeksaluokkalaisten nuorten workshopit olivat käynnissä samaa aikaa kuin nuorempiensa, mutta erillisissä tiloissa. Ryhmä koko sekä rakenne oli molemmissa samat, joten pientä vertailua saattoi havainnoissa syntyä. Kuten mainittua, tämä on pyritty välttämään käymällä luokka-asteiden ideointiprosessit läpi erikseen, jotta havainnointi olisi mahdollisimman objektivistista. Vaikka tässä sisällönanalyysissä vertailulle voisi olla sijaa, se vaihe tulee jäämään seuraavaan alalukuun ja siellä avattavaan yhteenvedon.

Ensimmäisessä workshopissaan kahdeksaluokkalaiset pääsivät hyödyntämään 8x8 menetelmää ideointinsa tueksi. Deli-ryhmä oli osittain täyttänyt menetelmän vaatimaa taulukkoa (ks. Taulukko 1), joten nuorille oli annettu jonkinlainen lähtökohta, jonka päälle rakentaa. Vaikka 8x8 saattaa usein aluksi vaikuttaa jäykältä, sen tarkoitus toteutui myös tällä kertaa (Ojasalo ym. 2009, 147). Nuorten ajatukset eivät harhailleet liikaa ja he saivat keskittyä tiettyihin osaluoksiin. Workshopin alkuperäisilmauksia ryhmiteltäessä esiin nousikin ensimmäisen kerran onnistuminen sekä lisäksi nuorten asennoituminen, vertaispaine ja workshopin suunnittelu. Sisällönanalyysin eteneminen ja pelkistäminen näkyy vaiheittain Taulukossa 5.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menetelmä nuorille selkeä</li> <li>• 8x8 alussa kankea, mutta on avautuessaan helppo</li> <li>• loppua kohden luovuus ja ideointi avautuvat</li> <li>• ilmapiirin vapautuminen vähitellen</li> <li>• nuoret osaavat avata ideoitaan ja perustelemaan tekemiänsä valintoja</li> <li>• ideointi vaihtelua normaaliin koulutyöskentelyyn</li> <li>• 8x8 menetelmänä nuorille uusi</li> <li>• ohjasi nuorten mukaan ideointia hyvin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideointi lähti toimimaan heti alussa</li> <li>• menetelmä hyvä ensimmäiselle kerralle</li> <li>• nuoret seisovat ideoiden takana</li> <li>• nuoret motivoituneita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prosessille hyvä alku</li> <li>• nuoret valmiita sitoutumaan</li> <li>• menetelmävalinta onnistunut</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuoret osoittavat alussa kiinnostusta pelin yksityiskohtiin</li> <li>• elämäntavat nousevat esiin</li> <li>• epäterveysliikenne &gt; lihominen</li> <li>• kuntoilu &gt; lihaksia</li> <li>• peliä kehitellään juuri itselle</li> <li>• alaikäraja</li> <li>• pojilla materiaalisuus esillä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektin tavoitteet nousevat ideoissa esille</li> <li>• yksilöllisyys korostuu</li> <li>• omakohtaisuus tärkeää</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideoilla sisältöä</li> <li>• nuorille oma persoona tärkeä</li> <li>• sukupuolien vaikutus ideoihin</li> <li>• usko pelin toimintaan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• työillä sosiaalisuus nousee tärkeäksi</li> <li>• oman hahmon kehittäminen yleisesti tärkein osio</li> <li>• pelissä nuorten mukaan potentiaalia olla toimiva</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideoitaessa nuorilla tuloshakuisuutta</li> <li>• vertailua muihin ryhmiin</li> <li>• ei haluta olla huonompia kuin toinen</li> <li>• motivaatioporkkana innostaa</li> <li>• työpajat vaihtelua arkeen</li> <li>• ”ei matikkaa”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vertaisten vaikutus</li> <li>• kilpailuasetelma esillä</li> <li>• nuorien motivaatio ei kytkeydy vain peliin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideoinnissa ei-toivottuja vaikutteita</li> <li>• halu olla samalla tasolla vertaisten kanssa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuoria kehotetaan luovaan ja avoimeen ideointiin</li> <li>• nuoria ohjataan alussa hyvin</li> <li>• onnistutaan luomaan kannustava ilmapiiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ohjaaminen välttämätöntä</li> <li>• workshopityöskentelyn luonne esillä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshopien suunnittelu</li> </ul>

**Taulukko 5: Sisällönanalyysi, 8.-luokkalaisten ensimmäinen workshop**

Kahdeksaluokkalaisten nuorten asennoituminen oli heti ensimmäisen workshopin alusta lähtien positiivinen. Vaikka alussa oli luontaista arkuutta, nuoret sisäistivät menetelmän nopeasti ja tyhjat ruudut alkoivat täyttyä. Kuten Taulukon 5 aivan ensimmäisestä sarakkeesta olevat alkuperäisilmaukset kertovat, ensimmäinen workshop oli tällä ryhmällä hyvin onnistunut. Deli-ryhmä ohjasi nuoria hyvin heti alusta lähtien, joten menetelmä saatiin nopeasti käyntiin. Ainoa huolestuttava piirre oli se, että osa nuorista oli kiinnostunut toisten parien ideoiden määrästä, ja vaikutti siltä, ettei haluttu olla huonompia kuin toiset. Tällöin ideoita on saatettu yrittää keksiä määrällisesti paljon, ja sisältö on jäänyt sivuosaan.

Kahdeksaluokkalaisilla nuorilla terveelliset elämäntavat ja kuntoilu tulevat esillä heti ensimmäisellä ideointikerralla. On huomionarvoista, että näiden aihealueiden sisältö on lähinnä se, että kuntoilu tuo lihaksia ja epäterveellinen ruoka lihottaa. Juuri tähän näkökulmaan oli tartuttu Ojalan ym. toimesta (Stakes, Nuorten elinolot vuosikirja 2006, 76 - 77) ja heidän mielestään on harmillista, että kuntoilua ei nuorten joukossa nähdä joka päivänä hyvän olon rakennuspalikkana, vaan lähinnä keinona laihduttaa tai kasvattaa lihaksia. Deli-projektin tavoitteisiin kuuluu juuri tällaisten yksipuolisten näkemysten murtaminen, saamalla nuoret keskustelemaan pelin sisällä ja oikeassa elämässä tekemistään valinnoista. Yhtä oleellinen havainto ensimmäisellä kerralla oli se, että nuoret näkivät pelillä olevan mahdollisuudet toimia todelli-

suudessa, ja innostaa tarkastelemaan omia elämäntapoja. Tämä on tärkeä viesti Deli-projektiorganisaatiolle siitä, että he ovat olleet oikeilla jäljillä. Ainakin nämä nuoret oli saatu kiinnostumaan pelistä sekä sitoutumaan workshopeihin kuuluvaan ideointiin.

Kuten on jo useampaa kertaa mainittu, kahdeksaluokkalaisten toisesta workshopista ei ole valitettavan sekaannuksen takia ollut saatavissa videomateriaalia. Luvussa 4.3.2 on käyty läpi kyseisen kerran sisältö Deli-ryhmän tekemien havaintojen ja workshopin ideointituotosten pohjalta. Tästä syystä ei tässä yhteydessä tulla käsittelemään toista workshopia tarkemmin, etenkin, kun kaikki tieto on tullut toisen käden kautta. Seurauksena tästä, ei kahdeksaluokkalaisten ideointia voitu nähdä selkeänä prosessina, vaan on keskitytty nuorten asennoitumiseen ja kahden videoidun workshopin onnistumiseen yleisemmällä tasolla. Sen verran voidaan mainita, että käytössä ollut Kaukaiset ajatusmallit-menetelmä ei ollut onnistunut. Ideoinnissa nuoret keskittyivät lähinnä menetelmän toteuttamiseen, eivätkä omiin mielenkiinnon kohteisiinsa. Vaikka menetelmän tarkoitus on luoda paljon ideoita ja tukea luovuutta siinä ei tässä kohtaa ollut onnistuttu (Ojasalo ym. 2009, 151).

Sama suuntaus tuntui jatkuvan kahdeksaluokkalaisten viimeisessä workshopissa, jossa käytössä oli Toivelista-menetelmä. On erikoista, että tällä menetelmällä ei saatu nuorista enemmälti uusia ideoita irti. Toivelistan ideana on lähes rajoituksetta kertoa kaikki, mitä ideoinnin kohteelta haluaa (Ojasalo ym. 2009. 156 - 157). Lisäksi Deli-ryhmä oli laatinut kysymyksiä, joiden tarkoituksena oli tukea nuorten ajatuksia. Siitä huolimatta, että nuoret vaikuttivat vapautuneilta, he eivät halunneet muitten edessä kertoa ideoitaan. Taulukossa 6 avataan, minkälaisia sisällöllisiä teemoja analyysin kautta tuli esiin. Näitä olivat menetelmän epäonnistuminen, co-creationin toteutumattomuus, nuorten tarve todellisuuteen ja turvallisuuteen sekä nuorten aiempi kokemus internetin käyttäjinä. Deli-projektin tavoitteiden kannalta näistä ensimmäisen kahden toteutuminen oli valitettavaa.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ideoiden esittäminen kaikkien kuullen rajoittava tekijä tässä menetelmässä</li> <li>• kuvaaminen rajoittaa selkeästi ideointia</li> <li>• katseet kameraan</li> <li>• ideoita joudutaan suoraan kysytessä peräämään</li> <li>• toivelista riskialtis menetelmä</li> <li>• aktiivisuus ryhmässä yksipuolista</li> <li>• kaikki eivät aktiivisesti mukana</li> <li>• ryhmässä ei synny keskustelua</li> <li>• vastavuoroisuus puuttuu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• toivelista ei ollut toimiva menetelmä</li> <li>• ideoita ei haluta jakaa yleisesti</li> <li>• nuoret vapautuneita ideointiin, mutta eivät valmiita kertoamaan yleisesti</li> <li>• dialogin puute</li> <li>• kiinnostus ei pysy yllä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• D-A-R-T ei toteudu</li> <li>• luotettavuuden näkökulma</li> <li>• nuorten ajatukset muualla kuin ideoinnissa</li> </ul>
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuoret kiinnostuneempia tulevasta viikonlopusta ja elokuvalipuista kuin ideoinnista</li> <li>• innostus laskee viimeisellä kerralla loppua kohti jyrkästi</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• pelatessa halutaan realistisuutta ja onnistumisen mahdollisuuksia</li> <li>• pelatessa kehittymisen mahdollisuus tärkeää</li> <li>• nuoret haluavat peliltä yllätyksellisyyttä</li> <li>• nuoret haluavat kehittyä pelin kautta myös oikeassa elämässä</li> <li>• nuoret haluavat vaikuttaa pelin etenemiseen itse mahdollisimman paljon</li> <li>• oikeus valita useammasta vaihtoehdosta</li> <li>• peliin halutaan sidoksia tosielämään</li> <li>• ammatit ja harrastukset</li> <li>• esivallan läsnäolo</li> <li>• kaverisuhteiden tärkeys korostuu</li> <li>• toisten pelaajien tunnistettavuus koetaan tärkeäksi</li> <li>• oikea nimi</li> <li>• oma kuva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• realismi korostuu</li> <li>• ei haluta esittää muuta kuin ollaan</li> <li>• peliin halutaan kytköksiä todelliseen elämään</li> <li>• nuoret haluavat peliympäristöltä turvallisuutta</li> <li>• mahdollisuus erilaistua tärkeää</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• todellisuuden tärkeys</li> <li>• turvallisuus korostuu</li> <li>• yksilöllisyys</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuorten aktivoiminen vaatii paljon osallistamista</li> <li>• nuorille annettiin ensimmäisen työpajan 8x8 ideointikartat</li> <li>• ei paljon uusia ideoita</li> <li>• luovuus ei pääse etenemään</li> <li>• aiemmat ideat hyvä virike oikein käytettynä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuoret toistavat vanhaa</li> <li>• keskustelun yksipuolisuus</li> <li>• ohjaaminen välttämätöntä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• workshopien suunnittelu</li> <li>• nuoret tukeutuvat jo luotuun</li> <li>• menetelmä ei toteudu</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuoret suhteellisen aktiivisia internetin käyttäjiä</li> <li>• Facebook kuuluu arkeen</li> <li>• käyttäjät vaihtelevat tapauksittain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edellytykset pelin pelaamiseen</li> <li>• sosiaalinen media tuttu toimintaympäristö</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nuorten osaamisen taso</li> </ul>

Taulukko 6: Sisällönanalyysi, 8.-luokkalaisten kolmas workshop

Kahdeksaluokkalaisten kolmannessa workshopissa tuntui olevan vaikeuksia alusta loppuun. Heti ensimmäisestä kysymyksestä lähtien nuoret vaikuttivat haluttomilta vastaamaan, vaikka ilmapiiri ei ollut missään nimessä jännittynyt. Pitkän pohdinnan jälkeen on päädyttävä siihen, että kameran puuttuminen toisesta workshopista oli ollut nuorille helpottavaa, ja nyt kun se oli palannut viimeiselle kerralle, siihen oli vaikea suhtautua. Lisäksi kamerakulma ei viimeisellä kerralla ollut takaapäin nuoriin nähden, vaan suoraan kasvoihin, mikä lisäsi tilanteen haavoittuvuutta. Hirsjärvi ym. (2009, 213) toteaa, että vastaavia tilanteita yritetään lievittää toistolla, mikä ei tässä tapauksessa toteutunut riittävässä määrin. Nuoret loivat toistuvia katseita kameraan ja tilanne ei heistä kenties tuntunut yhtä luonnolliselta kuin aikaisemmin.

Tästä kaikesta seurasi se, että tällaisen palvelun kehittämisen vähimmäisvaatimus, Prahalad'n ja Ramaswamy'n (2004, 23 - 31) laatima co-creationin DART (dialogue - access - risk assessment - transparency) ei toteutunut. Kaikkein tärkein eli dialogi jäi lähes kokonaan pois, ja Deli-ryhmä joutui todella aktiivisesti tekemään lisäkysymyksiä nuorille, jotta heidät saataisiin edes osittain mukaan. Saatavuudessa ja läpinäkyvyydessä ei sinällään ollut ongelmia, mutta riskiarviointi ja workshopin suunnittelu oli hieman huonolla tasolla. Päätös antaa nuorille ensimmäisen kerran 8x8 taulukot ei aluksi kuulostanut huonolta ajatukselta, mutta saadut tulokset osoittivat muuta. Nuoret alkoivat ottaa käyttöön suoraan aikaisempia ideoitaan, jolloin uutta syntyi hyvin marginaalisesti. Dialogi jäi tästä huolimatta edelleen puuttumaan, eikä keskustelua ryhmän sisällä syntynyt. Toivelistan käyttäminen olisi saattanut onnistua paremmin, jos nuoret olisivat saaneet listata ideoitansa ensin hetken rauhassa, ja sitten niitä olisi käyty yhdessä läpi. Nyt suoraan kysyttäessä nuoret eivät halunneet esittää ajatuksia toisten edessä ja vastavuoroisuus ei onnistunut. Se, että kyseessä oli viimeinen kerta ja perjantai, ei auttanut workshopin läpivientiä yhtään.

Jotta ei takerruttaisi ainoastaan negatiivisiin asioihin, esillä oli myös muutama mielenkiintoinen näkökulma. Ilmeni, että nuoret haluavat peliltä realismin sekä yksilöllisyyden lisäksi turvallisuutta. Omat kuvat sekä nimi tulisi olla esillä ja jopa poliisivoimien läsnäoloa toivottiin. Tutkimuskysymyksen puitteissa ei lähdetä pohtimaan syitä tähän, mutta mielenkiintoiseen taustatekijänä se kannatti tuoda esiin. Yksilöllisyyden kaipuu on yläkouluikäisille tyypillistä, vaikka toisaalta pelätään syrjäytymistä. Yarrow ja O'Donnell (2009, 89 - 93) toteavat, että juuri tuossa iässä nuoret hakevat itseään, ja haluavat paljon vaihtoehtoja, joista valita. Se, että ryhmän kahdeksaluokkalaisilla internet ja sosiaalinen media ovat arkisia asioita korostaa sitä, että nuoret haluavat jatkuvasti pitää tekemänsä valinnat omissa käsissään. Se, että nuoret haluavat vaikuttaa oman elämänsä suuntaan, ja sosiaalinen media tarjoaa alustan itsensä ilmaisemiseen, on lähes täydellinen liitto (Entrepreneur Press & Sharp 2009, 127). Viimeinen workshop on osoittanut, että Deli-projektin on liikkeellä ainakin oikeassa ympäristössä.



Kahdeksaluokkalaiset nuoret asennoituvat palvelun kehittämiseen yleisesti ottaen hyvin. Kielteisyyttä ei näkynyt ja toisilla menetelmillä onnistuminen olisi voinut olla parempi. Workshopit vaativat erittäin tarkkaa suunnittelua, mikä näiden nuorten kohdalla osoittautui todeksi. Oikeissa olosuhteissa palvelun kehittämisellä suoraan käyttäjien kanssa on mahdollisuuksia myös tässä ikäryhmässä.

### 5.3 Yhteenveto

Yläkoululaisten kanssa järjestetyistä workshoppeista muodostui kiinnostavaa kokonaisuus. Vaikka prosessi ei alusta loppuun ollut täydellinen suoritus, selkeitä tuloksia silti saatiin. Kun nuoret sai mukaan, he olivat selvästi sitoutuneita ideointiin ja pelin kehittämiseen. Välillä tarvittiin tukea Deli-ryhmältä, jotta innostus saatiin vauhtiin. Mikä tärkeintä, tutkimuskysymykseen löydettiin selkeä vastaus. Toisaalta, esillä oli myös muita oleellisia huomioita.

Sekä seitsemäs- että kahdeksaluokkalaisten kohdalla on sanottava, että vastaus tutkimuskysymykseen on positiivissävytteinen. Palvelun kehittäminen suoraan käyttäjien kanssa on tässä yhteydessä mahdollista, mutta tietyin ehdoin. Erityisesti seitsemäsluokkalaisten workshoppeissa nousi esiin, se miten tärkeää on valita oikea ideointimenetelmä. Ensimmäisen kerran jälkeen, menetelmät enemmän rajoittivat kuin avasivat nuorten mielikuvitusta. Brainwriting on menetelmänä hyvin vapaa ja menetelmään itseensä kuuluu ideoiden arviointi ja kehittäminen (Brainwriting - Getting More from Your Idea Sessions 2011). Erityisesti yhteenvedon aikana seitsemäsluokkalaiset innostuvat keskustelemaan tiiviisti pelin sisällöistä. Seuraavilla kerroilla ideointi ei enää niin vahvasti kytkeytynyt nuorten omiin mielenkiinnon kohteisiin, vaan itse menetelmien toteuttamiseen (Taulukot 3 - 4). Ideoita toki syntyi, mutta tehokkuus ei ollut halutulla tasolla. Samanlaista oli havaittavissa myös kahdeksaluokkalaisilla, joille 8x8-menetelmä tuntui luonnistuvan hyvin, mutta Kaukaiset ajatusmallit ja erityisesti Toivelista osoittautuivat haastaviksi. Juuri näistä puutteista on opittava, jos Deli-projektia halutaan jatkaa tehokkaasti eteenpäin - mikä on saattanut vaikuttaa prosessiin kielteisesti, ja miten se voidaan välttää tulevaisuudessa.

Ensimmäisistä workshoppeista onnistuneita tekivät hyvin valittujen ideointimenetelmien lisäksi se, että Deli-ryhmä oli suunnitellut workshopit hyvin ja he osasivat ohjata nuoria oikealla tavalla. Kuten Ojasalo ym. (2009, 143 - 144) toteavat, vetäjien täytyy tuntea menetelmät, ja nuoria ei saanut jättää tyhjän päälle. Kun kyse on workshopityöskentelystä, tulee järjestäjien olla tarkkaan tietoisia siitä, kenelle ja miten workshoppeja tehdään (Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010). Koko prosessin kannalta oli erittäin tärkeää, että alku oli onnistunut, ja nuoret saatiin sitoutumaan pelin kehittämiseen. Ilman sitä, toiset workshopit olisivat saattaneet muuttaa nuorten asenteita jyrkästi. Vaikka nuoret eivät toisella kerralla ideoineet yhtä vapautuneesti, he tiesivät jo mistä oli kyse ja voivansa todella vai-

kuttaa luotavan pelin sisältöön. Seitsemäsluokkalaisilla virhe tapahtui siinä, että heti kun Yhteen runttaaminen aloitettiin kritiikkiä tuli esiin. Ryhmän kirjuri ei hyväksynyt kaikkia sanoja tai sanapareja, jolloin ideoiden määrä jäi vähäiseksi. Ideoiden määrä on usein merkki ideoinnin laadukkuudesta. Kritiikkiä ei ideoinnin alussa tulisi sallia ja sitä ei nuorille luultavasti tarpeeksi korostettu. (Ojasalo ym. 2009, 143 - 145.) Samankaltaisuutta löytyi jälleen kahdeksasluokkalaisista, jotka keskittyivät liika Kaukaiset ajatusmallit-menetelmään, eivätkä sisäistäneet sitä kunnolla. Jälleen palataan siihen, että menetelmät on valittava huolella, kohde-ryhmä huomioiden.

Seitsemäsluokkalaisten kolmas workshop ei luonteeltaan eronnut hirveästi toisesta kerrasta, lukuun ottamatta sitä, että kyseessä oli viimeinen kerta. Mielenkiintoista oli se, että nuorten ja Deli-ryhmän välille näytti muodostuneen löyhä sosiaalinen side. Juuri tässä tulee esiin havainnoinnin haasteet, sillä havainnoija ei saisi liiaksi vaikuttaa havainnoinnin kohteisiin, edes osallistuvassa havainnoinnissa (Hirsjärvi ym. 2009, 213). Kun Deli-projektin puitteissa tullaan järjestämään uusia workshoppeja, tulisi tämä muistaa havainnointia toteutettaessa. Vaikka kohde hävittää objektiivisuuden, havainnoitsijan tulisi sitä välttää. Flick (2002, 139) toteaa, että havainnoijilla voi olla myös radikaali vaikutus havainnoitavien käyttäytymiseen. Tämä oli nähtävissä kahdeksasluokkalaisten viimeisessä workshopissa, vaikka vaikuttava tekijä ei sinällään ollut juuri Deli-ryhmä. Eniten tilanteeseen vaikutti kameran aseointi, jolloin nuoria kuvattiin suoraan edestä ensimmäistä kertaa workshopien aikana. Toisin kuin seitsemäsluokkalaiset, joita oli aina kuvattu samalla tavalla edestäpäin, kahdeksasluokkalaiset muuttuivat hyvin haluttomiksi kertomaan ideoitaan. Deli-ryhmä yritti turhaan innostaa nuoria, ja 8x8-taulukon antaminen nuorten käyttöön ei auttanut - päinvastoin. Nuoret kertoivat jo aiempia ideoitaan, jolloin tulokset jäivät heikoiksi. Toivelista, joka yleensä kevyt ideointimenetelmä (Ojasalo ym. 2009. 156 - 157), ei onnistunut kovin hyvin potentiaaliinsa nähden.

Ideointimenetelmien valinnan ja workshopien suunnittelun lisäksi on sisällönanalyysistä otettava muutama asia esiin. Kun kyseessä on palvelun kehittäminen, on syytä muistaa Prahaladin ja Ramaswamyn (2004, 23 - 31) luoma käsite co-creation ja heidän D-A-R-T (dialogue - access - risk assessment - transparency) mallinsa. Vaikka DART on hieman jyrkästi rajattu malli, on sen ehtojen toteuttaminen tärkeää tällaisten workshopien yhteydessä. Jos kaikki neljä kohtaa onnistuvat, ollaan oikealla tiellä, mutta jos yksi puuttuu käy kuten kahdeksasluokkalaisten viimeisessä workshopissa (kts. Taulukko 6). Vuoropuhelua ei syntynyt ja tilanne ei tahtonut millään edetä. Palvelumuotoilu samoin, vaatii sekä asiakkaiden että palveluntarjoajien kiinnostaa ja sitoutunutta osallistumista kehittämiseen (Miettinen & Koivisto 2009, 36 - 37), mikä toteutui vain puolittain. Ensimmäisissä workshoppeissa kaikki edellä mainitut aspektit olivat mukana ja saadut tulokset puhuivat puolestaan.

Vaikka tutkimuskysymyksen valossa ei ole tarpeen puuttua luotujen ideoiden sisältöön, on hyvä huomioda nuorten vaikutus workshoppeihin kohderyhmänä. Nyt 2000-luvulla 13 - 16-vuotiaat nuoret liikkuvat aivan erilaisella tavalla virtuaalisissa ympäristöissä (Kumpulainen 2004, 43 - 44), kuten Facebookissa. Heillä on nuoresta iästään huolimatta jo taustaa tietokoneen kanssa toimimisesta päivittäin, joten nuoret toivat workshoppeihin mukaansa omat kokemuksensa. Toinen workshoppeissa esillä ollut asia oli yksilöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden tasapaino. Ystävillä on suuri merkitys ja yksinäisyyttä jopa pelätään (Nuorten elinolot vuosikirja 2004, 119 - 120) ja toisaalta halutaan kuvata persoonallisuutta omalla ulkomuodolla (Yarrow & O'Donnell 2009, 89 - 90). Kahdeksaluokkalaisten workshoppeissa nuoret eivät halunneet olla toisia huonompia ideoitaessa, mutta toisaalta haluttiin yksilöllisyyttä ja valinnanvaraa. Seitsemäsluokkalaisten eivät puolestaan halunneet peliin esteitä kavereiden tapaamiselle, toisaalta kaivataan realistisuutta ja yllätyksiä. Kuten tästä huomaa mielipiteet ovat osaltaan ristiriitaisia, mutta se kuuluu tuohon ikään. Mielenkiinto on yhtä helppo saada pois päältä kuin päälle. (Yarrow & O'Donnell 2009, 91 - 93.) 13 - 16-vuotiaisiin kohdistuvaan yleiseen näkemykseen nähden, workshoppeissa onnistuttiin oikein hyvin, ja nuoret saatiin innostumaan ideoinnista ja itse pelistä.

Pienistä puutteista ja virheellisistä valinnoista huolimatta workshopit olivat tutkimuskysymyksen kannalta onnistunut prosessi. Saatiin selville, että palvelunkehittäminen Deli-projektin yhteydessä käyttäjien kanssa on mahdollista, ja tiedetään jopa, mitä tulisi välttää. Huolellisella suunnittelulla ja perusteellisilla valinnoilla useimmat riskit voidaan välttää. Toivottavasti Deli-projektissa tullaan hyödyntämään näitä tehtyjä huomiota tulevaisuudessa, jotta nuorille saadaan luotua todella ainutlaatuinen peli. Tulokset vaativat vielä viimeisen varmistuksen, joka saadaan viimeisissä workshoppeissa kerätystä ”asiakaspalautteesta”.

### 5.3.1 Palautteen analyysi

Viimeisten workshoppien yhteydessä nuoria pyydettiin täyttämään palautelomake (Liite2) koskien järjestettyjä workshoppeja. Kuten todettua sekä seitsemäs- että kahdeksaluokkalaista oli kuusi, kolme tyttöä ja kolme poikaa. Vaikka 12 ei ole riittävästi kyselyn määrälliseen analyysiin, se riittää kertomaan tämän tapaustutkimuksen kohdalla ovatko edellisessä luvussa esitetyt päätelmät oikeansuuntaisia. Rohkaisevaa oli se, että kolme neljästä haluaisi osallistua samanlaiseen ideointiin jatkossa, eikä viimeinen neljännes vastannut kieltävästi. Toisin sanoen nuorten kiinnostus ideointiin oli saatu syttymään. Se, mikä myös puolsi ideoinnin käyttöä tässä yhteydessä, oli se, että kaikki 12 kokivat saaneensa mielipiteensä esille. Ainoa aspekti, joka näyttää hieman ristiriitaiselta oli se, että kaikki paitsi yksi kahdeksaluokkalaisista oli valmis jatkamaan pelin kehittämistä tulevaisuudessa, kun taas seitsemäsluokkalaiset olivat paljon epävarmempia. Itse pelin pelaamiseen kanta ei ollut kielteinen kuin yhdellä 12, mutta mitään tarkempaa ei siitä voi todeta.

Avoimissa kysymyksissä esille ei noussut mitään kyseenalaistavaa tai yllättävää. Ensimmäisen kerran menetelmiä pidettiin molemmissa ryhmissä lähes kaikkien osalta parhaana. Vaikka sana ”kivaa” ei merkitse paljon yleisesti, on oltava tyytyväinen siihen, että jokainen workshoppeihin osallistunut nuori on viihtynyt ideoinnin parissa. Joitain hyviä kehitysehdotuksia tuli esimerkiksi siitä, että pareja olisi prosessin aikana voinut vaihtaa. Lisäksi puolet seitsemäsluokkalaisista olisi halunnut kokeilla peliä, mikä on luonnollista, sillä se olisi lisännyt pelin konkreettisuutta.

Ei siis voi todeta kyselyn tulosten asettavan havainnointia ristiriitaan vaan pikemmin tukevan sitä. Sukupuolien erosta ei voi selvästi sanoa mitään, vaan mielipiteet menivät suhteellisen hyvin ristiin. Luokka-asteellakaan ei tuntunut olleen niin suurta merkitystä, vaikka prosessien luonteet erosivat aika tavalla toisistaan. Tämä ei vie kyselyltä mitään pois, vaan se täytti tehtävänsä. Prosessille saatiin päätös, ja tehdyt päätelmät osoittautuivat perustelluiksi. Voisiko saatuja tuloksia jotenkin parantaa, ja viedä Deli-projektia tehokkaammin eteenpäin? Seuraavassa alaluvussa on avattu muutamia ehdotuksia tähän liittyen.

### 5.3.2 Kehitysehdotuksia tuleviin workshoppeihin

Jatkossa, kun Deli-projektin puitteissa järjestetään workshoppeja, olisi muistettava, että resurssit tulisi mitoittaa niin, että järjestäjillä olisi riittävästi aikaa suunnitella prosessia perusteellisesti. Mitä paremmin tiedettäisiin, mitä oltaisiin tekemässä, sitä helpompaa olisi workshopien läpivienti käytännössä. Ensisijaista tässä kohtaa olisi tuntea ja ymmärtää kohde-ryhmää siten, että heidät huomioitaisiin jokaista sisällöllistä ratkaisua tehdessä. Ilman nuoria ja heidän luomiaan ideoita, workshopit ovat täysin turhia. Jos suunnittelu tehtäisiin asiakaslähtöisesti, tulisi yllätyksiä luultavasti huomattavasti vähemmän. Nuoria ei saisi missään nimessä aliarvioida, muttei toisaalta asettaa liian suurien haasteiden eteen. Ideointimenetelmiä valittaessa ei saisi tässä suhteessa ottaa liian suuria riskejä etenkään, prosessin kannalta tärkeimmässä vaiheessa, alussa.

Koska useamman workshopin järjestäminen on osoittautunut haastavaksi, saattaisi olla järkevää järjestää yksi pidempi workshop. Alussa käytettäisiin yhtä ideointimenetelmää ja workshopin jälkipuolella toista. Välissä voisi olla lounas, jotta nuoret eivät täysin väsähtäisi. Näin yhdellä kerralla kerättäisiin tietyn ryhmän ideat ja tällaisia kertoja voisi olla eri ryhmien kanssa puolestaan useampia. Ei muutettaisi workshopien määrää, vaan ryhmien. Tällainen malli perustuu siihen, että ensimmäisellä kerralla sekä seitsemäs- että kahdeksaluokkalaiset saivat workshoppeista eniten irti. Vaikka nuorten ideoinnista saama kokemus lisääntyi prosessin edetessä, ei sillä ollut suhteessa yhtä positiivista vaikutusta ideoiden määrään kuin olisi luultu. Ensimmäisen kerralla ideoinnin vapaus toi nuorten ajatukset parhaiten esille.

Osallistuva havainnointi on vielä sellainen workshopien osa-alue, johon tulisi kiinnittää huomiota. Jos käytetään kameraa, tulisi säilyttää kuvakulma samana alusta loppuun ja ennen kaikkea kertoa tarkasti, mihin tarkoitukseen video tulee. Video on hyödyllinen myös osallistujille havainnoitsijoille, sillä sen kautta workshoppeista tulee objektiivisempi kuva kuin paikan päällä. Havainnoinnissa ei saisi mennä henkisesti liian lähelle kohteita tai muuten erilaiset emootiot lisäävät subjektiivisuuden mahdollisuutta. Videon voisi antaa myös jollekin Deli-projektiorganisaation jäsenelle, joka ei ole osallistunut itse workshoppeihin, jotta sisältöön saisi vielä erilaisen näkökulman. Jos osallistuva havainnointi saataisiin onnistumaan riittävän laajasti ja objektiivisesti, olisi mahdollista saada workshoppeista esille varmasti sellaista, mitä Deli-projektin läpiviemiseksi tarvitaan.

Workshopeihin löytyisi siis kolme kulmakiveä, joihin tulisi jatkossa keskittyä sekä kehittää eteenpäin. Nämä ovat yksityiskohtainen suunnittelu, nuoret kohderyhmänä ja osallistuvan havainnoinnin toteuttaminen. Kun tähän lisättäisiin sisällönanalyysin yhteenvedossa (kts. Luku 5.3) edellisten lisäksi mainitut pienet yksityiskohdat, olisi tarvittavat osaset kasassa. Tässä kontekstissa workshoppeilta vaadittavat asiat eivät sinällään olisi vaikeita, mutta ne täytyy kaikki käydä läpi - kohta kohdalta. Se aika, joka yksityiskohtien läpikäymiseen workshoppeja suunniteltaessa kuluu, saadaan varmasti takaisin siinä vaiheessa, kun tuloksia analysoidaan.

## 6 Luotettavuus

Luotettavuutta arvioitaessa nousee tutkimuksia käsiteltäessä esiin kaksi käsitettä reliaabelius ja validius. Hirsjärven ym. (2009, 231 - 233) mukaan laadullisen tutkimuksen kohdalla tämä ei kuitenkaan ole niin yksioikoista, sillä reliaabeliuden vaatima toistettavuus, etenkin tapaustutkimusten kohdalla, on niiden ainutlaatuisen luonteen takia lähes mahdotonta. Siksi opinnäytetyön yhteydessä ei tulla käyttämään tätä käsitettä sinällään, vaan tullaan keskittymään luotettavuuteen yleisemmällä tasolla. Se, että kyseessä on tapaustutkimus, ei tarkoita sitä, ettei tutkimuksen toteutusta voisi arvioida tai kritisoida.

Deli-projektin ongelmat luotettavuuden kanssa keskittyvät pitkälti siihen, että hankittu aineisto on pitkälti toisen käden kautta hankittua. Havainnoinnit ja kyselyt on toki laadittu itse ja kaikkia teoriapohja on koottu omista lähtökohdista. On tärkeää kuitenkin myöntää, että opinnäytetyön suhteen on otettu tiedostettuja riskejä ja tietyissä vaiheissa on menty eteenpäin uskon varassa. Deli-ryhmä teki työnsä joka tapauksessa hyvin ja inhimilliset virheet on tässä yhteydessä hyväksyttävä. Se, ettei kahdeksaluokkalaisten toisesta workshopista saatu videointia vei pohjaa kyseisen prosessin arvioinnilta, mutta ei vähentänyt toteutettujen havaintojen arvoa. Kahta eri ideointiprosessia ei voitu verrata, mutta yksittäisten sisältöjen kohdalla se oli täysin mahdollista. Kun kertoo rehellisesti, mistä näkökulmasta asiaa on tarkastelu, ei luotettavuus kärsi paljoakaan.

Toinen luotettavuutta tarkasteltaessa huomioitava aihealue on aineistonhankinta. Osallistuva havainnointi on erityisen altis erilaisille objektiivisuutta vähentäville vaikutuksille. Etenkin seitsemäsluokkalaisten kohdalla nuorten osoittama kiintymys havainnoitsijoihin alkoi vaikuttaa liian tiiviiltä. Kyseessä oli viimeinen workshop, ja aikaisemmin tällaista ei näkynyt, joten suurta vaikutusta emotionaalisella siteellä ei ehtinyt olla. Viimeisen kerran ideointiin se on saattanut vaikuttaa, mutta nuorten asennoituminen oli selkeästi positiivista läpi prosessin. Lisäksi omat havainnoinnit on tehty suoraan videoista ilman suoraa yhteyttä nuoriin, joten siinä suhteessa emotioiden vaikutukset havainnointiin olivat hyvin vähäiset. Kahdeksaluokkalaisten kohdalla selkeä häiritsevä tekijä oli itse kuvaaminen, joka ei pysynyt samanlaisena toteutukseen koko prosessin ajan. Viimeisessä workshopissa nuorilla oli vaikeampaa suhtautua kuvauksiin ja seitsemäsluokkalaiset olivat paljon luonnollisempia viimeisellä kerralla. Tämä on tärkeää huomioda jatkossa. Kamera tulee olla aina mukana ja samassa paikassa sekä kuvakulmassa, jotta siihen on mahdollisuus tottua. Lisäksi seitsemäsluokkalaisille kerrottiin selkeästi, mihin käyttöön video tulee eli, ettei se tulisi mihinkään yleiseen levitykseen. Jos ja kun Deli-projektia jatketaan, tämä on erittäin oleellinen huomio.

Myös kyselyä käytettiin opinnäytetyössä aineistonhankinnassa eräänlaisen asiakaspalautteen muodossa. Luotettavuutta voisi tässä kohtaa arvostella monesta syystä. Otanta on yleisesti ottaen aivan liian pieni ja tietoa ei saatu kerättyä paljon. Lisäksi nuorten mielenkiinnon ylläpitämiseksi kysely ei voinut olla liian pitkä. Tässä kohtaa palataankin kyselyn tarkoitukseen, jotka olivat joko tukea sisällönanalyysissä tehtyjä päätelmiä tai olla ristiriidassa niiden kanssa. Toiveena oli saada varmistus, sille mitä havainnoitsijan silmät ja korvat olivat kertoneet. Siis laadullista ei määrällistä analyysiä. Voisi myös todeta, että nuoret eivät olleet aivan ennalta tuntemattomia kyselylomakkeita käsiteltäessä, vaikka nimiä ei tiedetty. Ikä ja sukupuoli olivat kuitenkin tiedossa, joten jotain yhteyksiä pystyi vetämään, ja näin tuomaan lisäarvoa tehdylle tutkimukselle.

Luotettavuus on siis vähintään riittävällä tasolla ja siihen eniten vaikuttaneet riskitekijät on otettu huomioon. Ongelmia on ollut ja niiltä on myös välttytty ja tuotoksena on tämä opinnäytetyö. Ei olla väittämässä, ettei tutkimuksen toteuttajan oma näkemys olisi saattanut vaikuttaa tuloksiin, se on itsestään selvää. Tärkeintä on, ettei tällaiseen työhön olla lähdetty tietyllä ennakkoon päätetyllä asenteella. Toisaalta, jos opinnäytetyötä lukiessa ei näy, että kirjoittaja itse on tehnyt suurimman osan työstä ja antanut sille kaikkensa, on se selkeä puute. Oma kädenjälki sitoo työn yhteen ja antaa sille sen ainutlaatuisen luonteen. Luotettavuuteen se ei niin selkeästi vaikuta.

## 7 Oma arviointi

Oman työn arvioiminen on aina ollut vaikeaa. Varsinkin, kun saadut tulokset eivät voineet olla sinällään vääriä. Ne olivat Deli-projektin kannalta joko myönteisiä tai kielteisiä. Tavoitteena oli käydä läpi koko aineisto tarkkaan, ja löytää siitä oleelliset johtolangat sekä tulokset, jotka tukeutuisivat selkeästi hankittuun aineistoon. Tällaisia asioita opinnäytetyötä arvioitaessa pystyi pohtimaan. Tärkeintä oli pystyä toimimaan tutkimuksellisuuden asettamien vaateiden mukaan ja tietysti olla henkilökohtaisesti tyytyväinen työhönsä. Opinnäytetyöstä tuli näkyä, että sille on annettu kaikki osaaminen ja tutkimuksellisen taito niin pitkälle kuin ajalliset ja henkiset resurssit ovat antaneet myöten. Kyse ei ole ollut sivumääristä vaan sisällöstä.

Opinnäytetyöprosessi ei ollut alusta loppuun saakka täysin ongelmaton. Deli-projekti vaati paljon sisäistämistä ja tuntui siltä, että aina löytyy jotain uutta, joka täytyy ottaa huomioon. Vaikka fokus ei heti alussa ollut selkeä, pyrittiin pitämään kiinni siitä, että tätä opinnäytetyötä tehtiin Deli-projektia varten, ja saadut tulokset viittasivat vahvasti siihen suuntaan, että pelin kehittämisessä ollaan oltu oikeilla jäljillä. Deli-projektin yhteyshenkilö Auli Guiland oli erittäin tyytyväinen toteutuneeseen opinnäytetyöhön ja uskoi, että siitä on hyötyä jatkossa. Lisäksi on tarjoutunut mahdollisuus toteuttaa artikkeli yhdessä Guilandin kanssa tehdyn opinnäytetyön tiimoilta. Hänen mukaansa palvelun kehittämisestä oli onnistuttu löytämään sellaisia asioita, jotka herättäisivät mielenkiintoa laajemmalti. Vähintään tiedetään, että on mahdollista ottaa nuoret mukaan pelin kehittämiseen, ja näin kehitetään todella asiakaslähtöistä palvelua. Oleellimmat huomiot olivat siinä, että nuorien kanssa käytettävät ideointimenetelmät on valittava tarkkaan ja workshopit on suunniteltava äärimmäisen yksityiskohtaisesti. Varasuunnitelmia on oltava vähintään yksi, kuten muutamassa workshopissa huomattiin. Jos nämä aspektit huomioidaan tulevaisuudessa, saattaa Deli-projektilla olla erittäin valoisa tulevaisuus.

Henkilökohtaisen oppimisen näkökulmasta tutkimuksellisen toiminnan ja kirjoittamisen perusteet sisäistettiin. Se loi mahdollisuuksia toteuttaa tehokkaasti vastaavanlaisia tutkimuksia ja projekteja tulevaisuudessa. Opinnäytetyö, johon oli itse tyytyväinen, oli tärkeä osoitus siitä, että pitkästä opiskelusta on ollut jotain konkreettista hyötyä - sai pitää itse tehtyä tutkimuksellista teosta käsissään. On ymmärrettävää, ettei työ ole ollut tutkimuksellisessa maailmassa mikään läpimurtoteos, mutta henkilökohtaisella tasolla se on ollut jotain paljon enemmän.



## Lähteet

### Kirjalliset lähteet

Aaltola, J. & Valli, R. 2001. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1 - metodin valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: Gummerrus.

Bell, D. 2010. The Social Media Handbook - THE How To on Social Media, Complete Expert's hints and tips Guide by the leading experts, everything you need to know about Social Media. Milton Keynes: Lightning Source UK.

Entrepreneur Press & Sharp, J. Design and Launch an Online Social Networking Business in one week. Canada: Entrepreneur Media.

Flick, U. 2002. An Introduction to Qualitative Research. Great Britain: Sage Publications.

Hassinen, J. 2008. Ideointityökalupakki - Ideointimenetelmiä ja -työkaluja ideanikkareille. Partus.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2004. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

King, L. 2008. Creating Facebook Applications - 100 Success Secrets To Creating Awesome Facebook Applications And Leverage Social Media. Milton Keynes: Lightning Source.

Kumpulainen, K. 2004. Bittinikkarin muotokuva - Tietokoneet harrastuksena ja siihen yhteydessä olevia tekijöitä. Oulu: University of Oulu.

Miettinen, S. & Koivisto, M. 2009. Designing Services with Innovative Methods. Helsinki: Ota-va.

Nuorten elinolot -vuosikirja. 2004. Samaan aikaan toisaalla - Nuoret, alueellisuus ja hyvinvointi. Vammala: Stakes.

Nuorten elinolot -vuosikirja. 2006. Onko sukupuolella väliä? Hyvinvointi, terveys, pojat ja tytöt. Vammala: Stakes.

Nuorten elinolot vuosikirja. 2010. Ohipuhuttu nuoruus. Helsinki: Stakes.

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2009. Kehittämistyönmenetelmät - Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro.

Prahalad, C.K. & Ramaswamy, V. 2004. The Future of Competition. Boston: Harvard Business Press.

Saarikoski, P., Suominen, J., Turtiainen, R. & Östman S. 2009. Funetista Facebookiin - Internetin kulttuurihistoria. Helsinki:..

Tuomi, J. & Sarajärvi A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Yarrow, K. & O'Donnell, J. 2009. Gen BuY - How Tweens, Teens And Twenthy-Somethings Are Revolutionizing Retail. San Francisco: Jossey-Bass.

### Sähköiset lähteet

Annala, M. 2007. Facebookin huolimatton käyttö tietoturvariski. Keskisuomalainen. Viitattu 17.9.2010.

<http://www.ksml.fi/uutiset/kotimaa/facebookin-huolimatton-k%C3%A4ytt%C3%B6-tietoturvariski/23438>

Brainwriting - Getting More from Your Idea Sessions 2010. Mindtools. Viitattu 11.1.2011.  
[http://www.mindtools.com/pages/article/newCT\\_86.htm](http://www.mindtools.com/pages/article/newCT_86.htm)

Facebook 2010. Viitattu 20.12.2010.  
<http://facebook.com/>

Planning a Workshop - Organizing and Running a Successful Event 2010. Mindtools. Viitattu 10.2.2011.  
<http://www.mindtools.com/pages/article/PlanningAWorkshop.htm>

Tietoturvakoulu 2010. Nettikiusaaminen. Viitattu 17.9.2010.  
<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/turvaaitsesiverkossa/nettikiusaaminen.html>

Uusi Suomen verkkolehti. 2008. Psykologi: Facebook aiheuttaa vaarallisen addiktion. Viitattu 17.9.2010.  
<http://www.uusisuomi.fi/ulkomaat/38670-%E2%80%9Dfacebook-aiheuttaa-vaarallisen-addiktion%E2%80%9D>

### Julkaisemattomat lähteet

Guilland, A., Heitkamp, M., Park, J. & Lehtonen, J-P. 2010. Deli-project - Deli presentation for thesis Marata. Laurea-ammattikorkeakoulu. Laurea Leppävaara. Espoo. PowerPoint-esitys.

Juselius, T., Kalkkila, M., Kylä-Uuppo, R., Kääriäinen, V., Savolainen, T. & Virolainen, V. 2010. Deliprojekti - Palveluinnovaatioiden kehittäminen. Laurea-ammattikorkeakoulu. Laurea Leppävaara. Espoo. Projektiraportti.

## Taulukot

Taulukko 1: 8x8-pohja .....	39
Taulukko 2: Sisällönanalyysi, 7.-luokkalaisten ensimmäinen workshop .....	47
Taulukko 3: Sisällönanalyysi, 7.-luokkalaisten toinen workshop .....	49
Taulukko 4: Sisällönanalyysi, 7.-luokkalaisten kolmas workshop .....	51
Taulukko 5: Sisällönanalyysi, 8.-luokkalaisten ensimmäinen workshop .....	53
Taulukko 6: Sisällönanalyysi, 8.-luokkalaisten kolmas workshop .....	55

## Liitteet

Liite 1 Game Synopsis.....	69
Liite 2 Palautekysely .....	70
Liite 3 Nauhoitusten havainnointit .....	71

## Game synopsis

<b>Temporary title</b>	FOODies - Hot and cool
<b>Subject</b>	<p>Make Finnish teenagers to be interested in healthy eating habits such as the free school lunch</p> <p>- Promote better communication between clients and meal providers</p>
<b>Genre</b>	<p>Online multi-play (Serious) game with Facebook connection</p> <p>The concept consists of a serious game and social network services (i.e. Facebook). A serious game is defined as a game which is not solely for entertainment but also has an educational purpose. We plan to combine the two concepts together in order to promote our game as fun and pleasure - attractive for teenagers.</p> <p>Basically the player can use his/her own Facebook account when joining the game and can easily share the game within Facebook.</p> <p>(<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game">http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game</a>)</p>
<b>Rule</b>	<p>Our game uses a simple map based on real world. The first time the player chooses his preferred living place in Helsinki, Vantaa or Espoo S/he creates the individual avatar. This avatar can build virtual buildings on the map such his/her home, school, but also virtual café or living room or even a shop or restaurant. Each time the avatar acts s/he receives points for the actions. Through these points the avatar gains money. The money can be used for eating. For continuing to play the avatar must regularly eat. Different kind of food has different price. Some food is free (such as school lunch). Eating choices also can give points. For example school lunch gives health points. Eating together in the school canteen or restaurant gives social points.</p> <p>The points are related to things that promote health and wellbeing: food choices, stress, sociability and so on.</p> <p>Chating with others or changing opinions on different things give also social points. One important source of social points is related to feed back on food likes and dislikes.</p>
<b>Basic requirements</b>	Finnish language and basic computer skills
<b>Main player group</b>	14~16 years old Finnish teenagers in the Helsinki metropolitan area
<b>Goal of the game</b>	The player builds his health and wealth. S/he learns to develop a real life social network, get new friends and share ideas. The game also offers the player possibilities of testing and creating his/her own business idea, plan his/her future and share experiences with friends related to professional life.
<b>Minimum requirement of performance</b>	<p>Any OS platform which supports Flash with Internet connection.</p> <p>Because of Flash performance, 3D effect is limited.</p>
<b>Etc</b>	Volume of the game would be similar with 'Restaurant café' in Facebook application.
<b>Main characters</b>	Easy start allowing all groups of normal Finnish teenagers to play

# Palautekysely

# Deli-workshopit

Päivämäärä: \_\_\_\_\_

Ikä: \_\_\_\_\_

Sukupuoli:

tyttö ☐

poika ☐

Kiinnostaisiko sinua osallistua samanlaiseen ideointiin jatkossa?

Kyllä

Ehkä

En

En osaa sanoa

☐☐☐☐

Tuntuiko sinusta, että kaikkien ideat otettiin tasapuolisesti huomioon?

Kyllä

Ehkä

En

En osaa sanoa

☐☐☐☐

Oletko kiinnostunut jatkamaan tämän pelin kehittämistä tulevaisuudessa?

Kyllä

Ehkä

En

En osaa sanoa

☐☐☐☐

Olisitko kiinnostunut pelaamaan tätä peliä tulevaisuudessa?

Kyllä

Ehkä

En

En osaa sanoa

☐☐☐☐

Millaista osallistuminen tällaiseen pelinkehittämiseen oli?

---

---

Mikä oli paras ideointimenetelmä? Miksi?

---

---

Mitä muuttaisit näissä työpajoissa?

---

---

Muuta palautetta? Risuja, ruusuja?

---

---

Kiitos palautteestasi!

#### 1.11.2010 Workshop 1 /7.-luokkalaiset Brain writing

- epävarmuus rajoittavaa
  - ei tiedetä mikä on mahdollista
- ilmapiirin rentoutuessa keskustelu vapautuu
- kiinnostusta tuleviin työpajoihin
- toisessa vaiheessa aluksi epäselvyyksiä
  - esimerkki auttaa
- ryhmien välinen keskustelu aktiivista
  - kiinnostus lisääntyy
  - ajatuslinjat pitenevät
    - useampia ideoita
- riippuvuus pelistä
  - liian kiinni pelissä?
  - pelin aikaulottuvuudet
    - todellisuutta vai ei?
- yhteenvetovaiheessa keskustelu vilkasta
  - mielikuvitus vauhdissa
  - tytöt haluavat nopeaa edistystä
  - pojat haluavat realistisempia ja tasapuolisempia malleja
- valmius käyttää oikeaa rahaa
- osallistajalta hyviä kysymyksiä nuorille
  - pelaamistausta näkyy nuorilla
    - peilataan aikaisempiin kokemuksiin
- moraaliset kysymykset nousevat esiin: kuolema, rikollisuus, onnettomuudet
- nuoret haluavat peliltä realistisuutta (kyynisyys?)

#### 5.11.2010 Workshop 2 /7.-luokkalaiset Yhteenrunttaaminen

- ryhmä rajoittaa ideointia - alussa ei hyväksytä kaikkia ehdotuksia
  - yhteensopivuuksia haetaan jo sanoja kerättäessä
  - ryhmän luovuus ei aukea - alussa ei käytännön ideoita
  - sanoja yhdisteltäessä vauhti nopeaa
    - asioita ei pohdita pitempään
- ryhmää innostetaan ideoimaan lisää
  - ideoissa ei suurempia kokonaisuuksia
  - vähitellen sisäistetään menetelmän tarkoitus
  - Deli-ryhmä tukee nuoria

- lisää sanoja yhdisteltäväksi
- nuoret aktiivisesti mukana
  - halutaan tuloksia
  - ryhmän kirjuri negatiivinen
    - ei ota kaikkia ideoita huomioon
    - ideointi ei etene
- menetelmä säilyttää mielenkiinnon peliin
  - prosessin kannalta ei niin hyödyllinen
- pelistä halutaan runsaasti itsestä riippumattomia tekijöitä
  - yllätyksellisyys ja vaihtelevuus
- ideoista ei tehty yhdessä yhteenvetoa
  - sanaparit jäävät pinnallisiksi
    - vaikea tulkita taustalla ollutta ideaa
  - nuoret keskittyivät tuloksiin
    - oma mielenkiinto jäi pois fokussesta

#### 12.11.2010 Workshop 3 /7.-luokkalaiset Poikki ja pinoon

- nuorten mielenkiinto alussa vaihtelevaa
  - koetaan vanhan kertauksena
- menetelmän 10 minuutin jakso koettiin liian pitkäksi
- haetaan syvempää yksityiskohtaisempaa tietoa
  - nuoria alkoi kiinnostaa tuleva peli
    - ulkonäkö
- nuoret olivat edelleen sitoutuneita ideointiin
  - uutta pyrittiin luomaan
  - ideointi pohjautuu jo aikaisempiin kokemuksiin
    - ammattimaisempaa
- esiin nousivat elämäntavat sekä liikunta
- ”pinoaminen” koettiin haastavaksi
  - ajatuksia ei saada vietyä pidemmälle
- nuorien ja havainnoijien välille muodostunut havaittava sosiaalinen side
  - nuoret eivät pelkää kertoa avoimesti näkemyksiään
  - nuoret puhuvat haikeudesta
  - pyytävät havainnoitsijoita elokuvaan
- ei haluta peliin syrjäyttäviä tekijöitä
  - peliin ei esteitä kavereiden tapaamiselle tai kanssakäymiselle
- motivaatioporkkana alkaa kiinnostaa lopun lähestyessä



- viimeinen työpaja
  - nuorten keskittyminen ei pysy yllä
    - vapaata keskustelua
    - fokus ei pysy ideoinnissa
- parhaan pidettiin ensimmäistä kertaa
  - työskentely luovinta sekä eniten ideoita

#### 1.11.2010 Workshop 1 /8.-luokkalaiset 8x8

- Menetelmä nuorille selkeä
  - nuoria kehoitetaan luovaan ja avoimeen ideointiin
- nuoria ohjataan alussa hyvin
  - 8x8 alussa kankea, mutta on avautuessaan helppo
  - onnistutaan luomaan kannustava ilmapiiri
- nuoret osoittavat alussa kiinnostusta pelin yksityiskohtiin
  - elämäntavat nousevat esiin
    - epäterveellisyys > lihominen
    - kuntoilua > lihaksia
- ideoitaessa nuorilla tuloshakuisuutta
  - vertailua muihin ryhmiin
  - ei haluta olla huonompia kuin toinen
- motivaatioporkkana innostaa
  - työpajat vaihtelua arkeen
    - ”ei matikkaa”
- peliä kehitellään juuri itselle
  - alaikäraja
  - pojilla materiaalisuus esillä
  - tytöillä sosiaalisuus nousee tärkeäksi
    - oman hahmon kehittäminen yleisesti tärkein osio
- loppua kohden luovuus ja ideointi avautuvat
  - ilmapiirin vapautuminen vähitellen
  - nuoret osaavat avata ideoitaan ja perustelemaan tekemiänsä valintoja
- pelissä nuorten mukaan potentiaalia olla toimiva
- ideointi vaihtelua normaaliin koulutyöskentelyyn
  - 8x8 menetelmänä nuorille uusi
  - ohjasi nuorten mukaan ideointia hyvin

#### 4.11.2010 Workshop 2 /8.-luokkalaiset Kaukaiset ajatusmallit

#### 12.11.2010 Workshop 3 /8.-luokkalaiset Toivelista

- nuoret vapautuneempia kuin ensimmäisellä kerralla
  - viimeinen työpaja
- pelatessa halutaan realistisuutta ja onnistumisen mahdollisuuksia
  - pelatessa kehittymisen mahdollisuus tärkeää
  - nuoret haluavat peliltä yllätyksellisyyttä
  - nuoret haluavat kehittyä pelin kautta myös oikeassa elämässä
  - nuoret haluavat vaikuttaa pelin etenemiseen itse mahdollisimman paljon
    - oikeus valita useammasta vaihtoehdosta
- ideoiden esittäminen kaikkien kuullen rajoittava tekijä tässä menetelmässä
- kuvaaminen rajoittaa selkeästi ideointia
  - katseet kameraan
- ideoita joudutaan suoraan kysyttäessä peräämään
  - toivelista riskialtis menetelmä
- nuorille annettiin ensimmäisen työpajan 8x8 ideointikartat
  - ei paljon uusia ideoita
    - luovuus ei pääse etenemään
  - hyvä virike oikein käytettynä
- realistisuus pelin kannalta edelleen tärkeää
  - peliin halutaan sidoksia tosielämään
    - ammatit ja harrastukset
    - esivallan läsnäolo
  - kaverisuhteiden tärkeys korostuu
  - toisten pelaajien tunnistettavuus koetaan tärkeäksi
    - oikea nimi
    - oma kuva
- aktiivisuus ryhmässä yksipuolista
  - kaikki eivät aktiivisesti mukana
  - ryhmässä ei synny keskustelua
    - vastavuoroisuus puuttuu
  - nuorten aktivoiminen vaatii paljon osallistamista
- nuoret suhteellisen aktiivisia internetin käyttäjiä
  - Facebook kuuluu arkeen

- käyttöajat vaihtelevat tapauksittain
- nuoret kiinnostuneempia tulevasta viikonlopusta ja elokuvalipuista kuin ideoinnista
  - innostus laskee viimeisellä kerralla loppua kohti jyrkästi